AJÁNDÉK CD-ROM MELLÉKLET

TELJES AJÁNDÉK FPS:
CODERED: MARTIAN CHRONICLES
+ QUADRAX - A LOGIKAI JÁTÉKOK KIRÁLYA MEGÉRKEZETT

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
ELŐZETES

PC.GAMES

NEVERWINTER NIGHTS 2

EXKLUZÍV ELŐZETES

AZ ELSŐ TÉNYEKEN ALAPULÓ BESZÁMOLÓ, KIPRÓBÁLTUK A JÁTÉKOT FRANCIAORSZÁGBAN...

VERY FIRST LOOK

SPLINTER CELL 4

MEGLESTÜK SAM FISHER-T MUNKA KÖZBEN, AZ ÖREG MÉG MINDIG **A LEGJOBB A SZAKMÁBAN**...

ünnepi TESZTCSOMAG

GUN, Matrix: Path of Neo, Prince of Persia: Two Thrones
Civilization IV, The Movies, X3 Reunion, King Kong
Crime Life: Gang Wars, Vietcong 2, Call of Duty 2

\+ ATARI **GOPLAY** BESZÁMOLÓ

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK ÜNNEPEK ELŐTT

MIT? HOL? MENNYIÉRT?

TREND LES

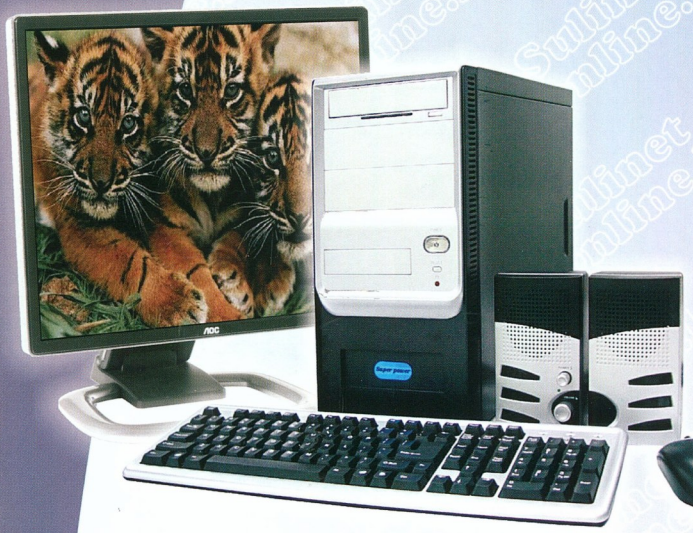
FELTÉRKÉPEZTÜK, HOGY MIT VÁRHATUNK A JÖVŐ ÉVTŐL...

GAME PRESS
2005/8 január 1198 ft

www.Sulinetonline.hu

Sulinet online.hu

Ne maradj le róla!



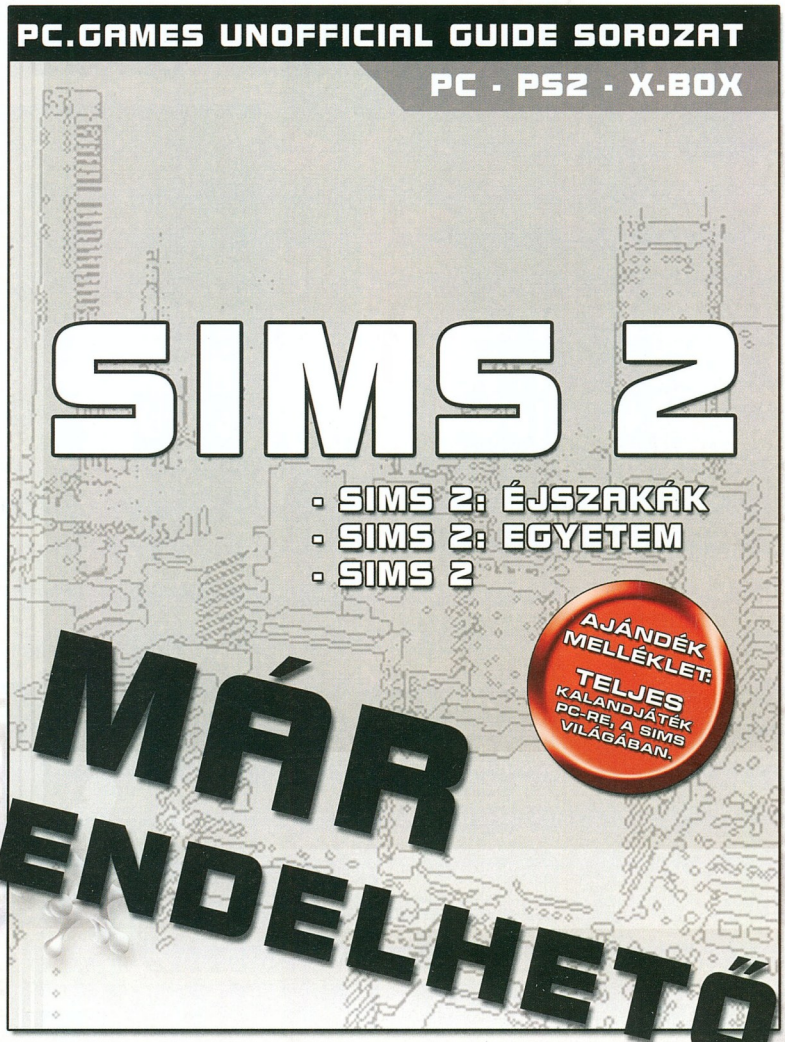
Számítógépek, notebookok,
Apple konfigurációk
széles választéka.

A Sulinet Expressz programm keretén belül akár
60.000.- Ft-ot is visszaigényelhet adójából!

Case-Cédrus-Flaxcom-Profi-Sved
konzorcium

Sulinet expressz

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB



JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

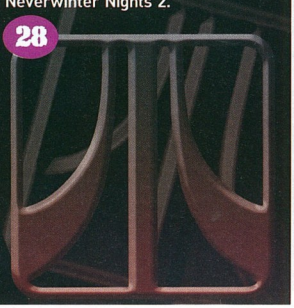
10

TENYÉRJÓSLÁS HELYETT

Rohamtempóban közeledik az év vége, nem tudom, ti hogy vagytok vele, de mi nagyon örülünk ennek. Ennek oka főleg a rengeteg jobbnál-jobb játék megjelenése, nincs is jobb, mint hatalmas nonstop multiplayer csatákba bonyolódni a haverokkal, miközben bejglit tolunk az arcunkba. Persze nem szabad elfeledkezni az olvasással töltött kellemes órákról sem, ilyenkor végre mindenkinek van egy kis ideje bepótolni a lemaradást. Mindenesetre mi körülnéztünk, hogy mi vár ránk jövőre, cikkünkben a következő évi trendekről, újdonságokról, hardverekről, spéci kütyükről olvashattok összefoglalót.

86

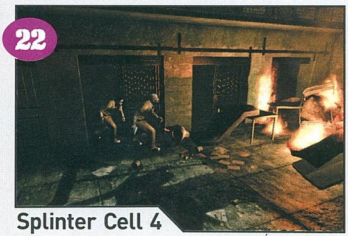
Az Atari második alkalommal tartotta meg a Go Play! elnevezésű rendezvényt, amely során a cég jövőbeli elképzeléseit vázolták, és a jövő év első felében megjelenő játékokat mutatták be a szerencsés kiválasztottaknak. A honi lapok közül egyedül mi jutottunk el Lyonba, ahol beszélgethettünk az Atari legfontosabb játékainak fejlesztőivel, és lehetőségünk nyílt megnézni, és elsőként kipróbálni olyan játékokat, mint a Timeshift, a Driver: Parallel Lines, a Desperados 2, vagy éppen a Neverwinter Nights 2.



28

Lapunk hasábjain már találkozhattatok különböző típusú fejhallgatókkal, de egy igazi, kifejezetten a játékra készült termékek tesztje még váratott magára... mostanáig. Cikkükben öt cég öt termékét vettük górcső alá, hogy kiderüljön érdemes-e váltani az 1-2 ezer forintos olcsó headsetekről egy nagyobb árfekvésű, de jobb minőségű, márkás példányra.

KIEMELT BEMUTATÓK



22

Splinter Cell 4

Sam Fisher, a lopakodás királya bankot rabol? Ártatlanokat öl? Börtönbe kerül? Szökni próbál? Nyomozásba kezdtünk...

26

Heroes of Might and Magic 5

Új fejlesztő, új kiadó, brutális 3D motor, de az alaprecept a régi. Új képek, és információk, amit nektek is látni kell!

28

Alone in the Dark

A legendás sorozat következő része igazán ütősnek ígérkezik, a Lyonban tartott bemutató mindenkit ledöbbentett.

29

Timeshift

A Prince of Persia időtrükkjével operáló FPS rég óta izgatta a fantáziánkat, most végre kipróbálhattuk a játékot...

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

NEVERWINTER NIGHTS 2

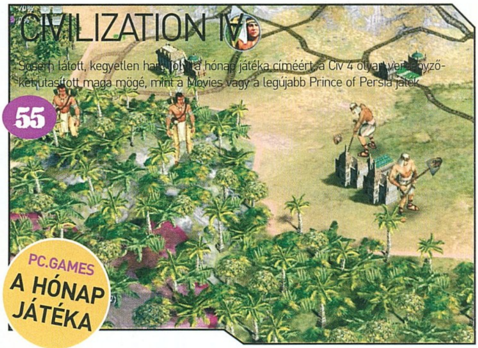
Az Atari meginvitált bennünket a Lyonban tartott Atari Go Play! rendezvényre, ahol szemügyre vehettük a jövő év egyik legjobban várt játékát.

32

CIVILIZATION IV

Sosem látott, kegyetlen harcban folyt a hónap játéka címéért, a Civ 4 olyan versenyzőket utasított maga mögé, mint a Movies vagy a legújabb Prince of Persia játék.

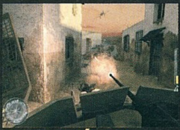
55



PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

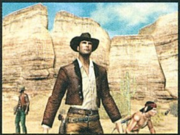
AKCIÓ

SPLINTER CELL 4	22
TIMESHIFT	29
DRIVER: PARALLEL LINES	30
GUN	39
VIETCONG 2	42
MATRIX: PATH OF NEO	44
CRIME LIFE: GANG WARS	46
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES	48
KING KONG	50
CALL OF DUTY 2	52
CHRONICLES OF NARNIA	89



STRATÉGIA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5	26
DESPERADOS 2	30
CIVILIZATION IV	55
THE MOVIES	58
UFO: AFTERSHOCK	88



KALAND/RPG

ALONE IN THE DARK	28
NEVERWINTER NIGHTS 2	32
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	61
AND THEN THERE WERE NONE	64

SZIMULÁTOR

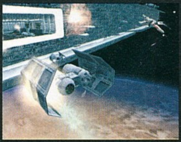
X3: REUNION	67
NEED FOR SPEED MOST WANTED	70

HARDWARE

KARÁCSONYI KAVALKÁD	73
HARDVER HÍREK	76
PIACI KÖRKÉP	78
NVIDIA KÁRTYÁK TESZTJE	80
KÉNYEZTETŐ MULTIMÉDIA	82
MP3 LEJÁTSZÓK TESZTJE	84
FÜLESEK TÁMADÁSA	86

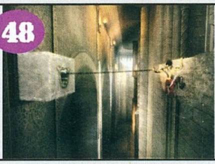
ROVATOK

DVD TARTALOM	6
KIEMELT TÉMA	8
HÍREK	14
INTERJÚ	20
JÁTSZOTTUK MÉG	88
TÁRSASJÁTÉK	90
NETES JÁTÉKOK	92
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG	94
HELP	96



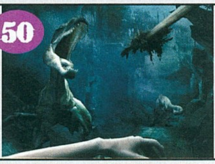
KIEMELT LEÍRÁSOK

48



PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
Ez a játék olyan mint a Mátrix, nem elég beszélni róla, ezt bizony látnotok kell!

50

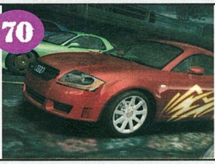


KING KONG
Michel Ancel és Peter Jackson közös munkája megmelengette szívünket.

58

THE MOVIES
Több évnyi várakozás után végre bevethetjük magunkat a filmkészítés örömeibe.

70



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Sosem gondoltuk, hogy valaha ennyire örülni fogunk a rendőrök megjelenésének...

INTRO

Sziasztok!

Mostani bevezetőnk egy kicsit más lesz, mint azt eddig megszokhattátok, hiszen búcsúzkodunk. Elbúcsúzunk, hiszen nem csak 2005-től, hanem a PC.GAMES-től is meg kell válnotok év végén. A 2001-ben indult lapunk teljesítette célját, színt vitt az egyre laposodó játék „szaksajtóba". Úgy gondoljuk, hogy a jelen forma sok minden miatt gátat szab jövőbeli terveinknek, elképzeléseinknek, így nincs más hátra, meg kell válnunk tőle. Pofozgathatnánk, alakíthatnánk tovább a lapot, de annyival magasabb szintű az elképzelésünk, hogy ezt igazából csak egy új lapban lehet megvalósítani. Tehát váltunk és mi úgy érezzük, szintet lépünk.

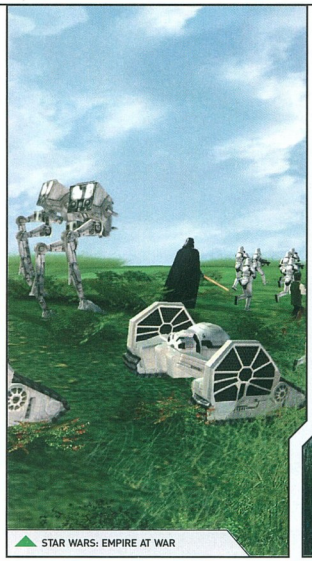
2006. február 22-én találkozunk újra, mégpedig a GAME MASTER oldalain. Tudjuk, egy kicsit furcsa lesz az új név, hogy az egyelőre még titkos továbbiakról ne is beszéljünk. Az azonban teljesen biztos, hogy a megszokott cikkíró és szerkesztőgárda fogja készíteni a magazint. Ha nem bírjátok ki addig, akkor a *www.gamemaster.hu* weboldalon találhattok majd információkat a készülő lapról, de minden február 22-én fog kiderülni, mikor is kezetekbe veszitek az új lapunkat!

Addig is boldo**G** k**A**rácsonyi ünnepeket és ered**M**ény**E**kben gazdag új esztendőt kívánunk **M**inden olv**AS**ónknak, **TE**hát jövő**R**e újból együtt, a GAME MASTER égisze alatt.

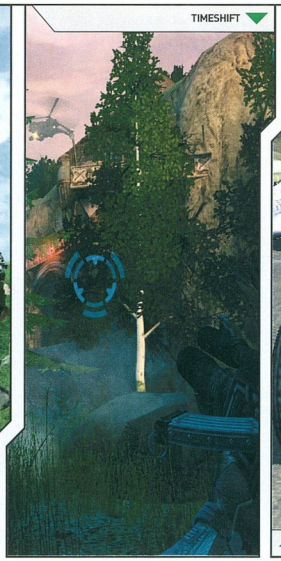
a szerkesztők

DVD TARTALOM

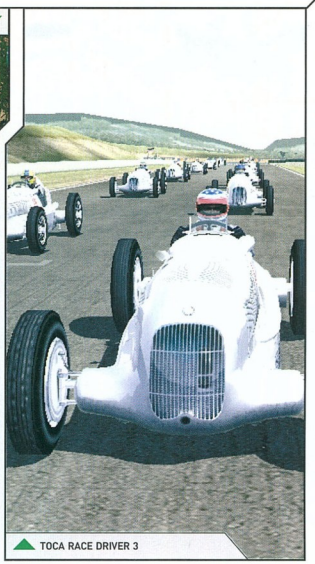
Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



STAR WARS: EMPIRE AT WAR



TIMESHIFT



TOCA RACE DRIVER 3

Sziasztok!

Idei utolsó számunkkal találkoztok most, melyben ismét sok érdekességet és újdonságot tárunk elétek. Ugyan ismét nem sikerült a Sabotaint becserkésznünk teljes játéknak, de azért a **CodeRED Martian Chronicles** és a **Quadrax** minden elismerést megérdemel, hiszen az utóbbi alkotás megjelenésekor pályázott az év logikai játékára.

Ha a demókat részesítitek előnyben, akkor igen széles választékból szemezgethettek, hiszen pontosan 20 demó került be a mostani válogatásba. Mégpedig nem is kis nevekkel, hiszen itt van az **Earth 2160**, a **Harry Potter: Goblet of Fire**, a **Need for Speed: Most Wanted**, a **The Suffering: Ties That Bind**, vagy éppenséggel a **Toca Race Driver 3**. Egyszóval egy darabig el lehet csemegézni közöttük. Hasonlóképpen a videó szekció is erősre sikeredett, majd másfél gigányi anyag gyűlt össze.

Mindenképpen ki szeretnénk még emelni a mod részben fellelhető **Quake 4**-hez készült anyagokat, valamint a **The Movies**-hez készült Starmaker editort és a **Dungeon Siege 2** Mod Toolkitjét. Ha extrákra vágytok, akkor érdemes még bekukkantani a most indult **TV-reklám** szekcióba, valamint a **Fun rovat** is rejt egy halom érdekességet, köztük a **Star Wars Lego** sorozathoz készült **Return of the Brick** című igazán kimagasló kisfilmet.

Jó tallózást kívánunk a DVD tartalmában.

A szerkesztők

Teljes játék / Trial verzió

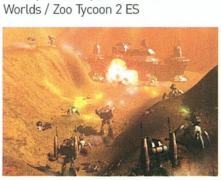
Aero Style / Alien Onslaught / Bananaz / Bomber Dash / Cave Chaos 3 / Essence Child / Gaea Fallen / Ghost V2 / Ghost-Busters 3D Back In action / I Spy / I Spy 2 /

Legend Cave / Limit Rush / Metropole Action X / Monsters and Mayhem / Navy Mission / Omega Man / PokeBall GO! / Win Color Ball / **X Creature**

Demó

Harry Potter & GoF / Hello Kitty & RR / Obscura / Paperball / The Suffering TTB / The Three Musk. / X-Men Legends II /

Minions of Mirth / Scrathes / New Star Soccer / **NFS: Most Wanted** / Ski Racing / Toca race Driver 3 / Diplomacy / Don't Get Angry 2 / **Earth 2160** / Marine Park Tyc. / PSI: Syberian Conflict / Weird Worlds / Zoo Tycoon 2 ES



THE MOVIES STARMAKER EDITOR

A játék sikere már előre borítékolható, hiszen nagyon nyitott rendszert készítettek a játékfejlesztők, melybe

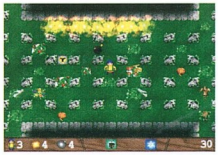
mi is több helyen belenyúlhatunk, elsőként ezzel a programmal.A kiegészítéssel a The Movies játékprogramhoz készíthetünk új sztárokat, akiket utána beimportálhatunk a programba.

SW: REVENGE OF THE BRICKS

Igazi csemege a Star Wars rajongóknak ez a kisfilm, hiszen feltűnik benne az összes nagyobb SW hős, de néha igen képtelen helyzetekben. Az események lazán követik a film történéseit, néha igen meglepő fordulatokkal. Az alkotók fantáziája, köszönhetően a LEGO kockák nyújtotta

lehetőségeknek igencsak meglódult, nagyszerű képsorokat raktak össze a rajongók elképesztésére. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk az igencsak igényes videót.

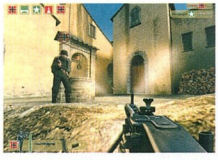
Shareware
Adventuria / Arcadrome / ArkLight / **Bombardix** / Bugix Adventures on the



Flying Islands / Championship Chess Pro / Cosmo Bots / Crazy Stuff / **Jeez!** /

Last Galaxy Hero / Manna Munchers / Mars Taxi Inc / Reactors / Silly Balls / Wonderland / Zzed

Magyarítás
Age of Wonders Shadow Magic / Vampires: Bloodlines / Call of Duty 2 Multi / **Day of Defeat: Source** / Duke



Nukem / GTA: SA 1.03 / Martin Mystere / Neverwinter Nights / Pro Evo Soccer 4 / Quake 4 / Voyage

MOD
GTA: SA Tournament / HL2 - Punpkin Night / Source - Heat of Battle / Q4 -

Parallax Mapping / Q4 - SDK 1.0 / **Q4 - Q4X** / SWAT4 - Mission Maker / **WoW -**

Ometh mod / Unofficial Far Cry Custom Map Pack 3

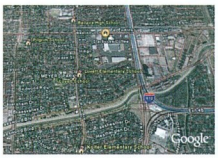
Patch
Area 51 Euro patch 1.1 / Codename Panzers Phase Two 1.06 / Down of War

1.41 / Earth 2160 update 13-137 / Empire Earth 1.20 / Fahrenheit patch 1.1 / **Fear update 1.02** / NHL 06 patch-eu / Quake

4 1.04 / Stronghold 2 3.1 update / Warcraft 3 ROC 1.19a-1.19b patch

Játszd újra
10 Finger BreakOut / Berzerker / Blondie / Castle Adventure / Cypherians Systems / Daves Day Out / Electrobat / Gauntlet / Gridrunner / Hurrican / Mad Mix Game / Monadius / Nomltest / Nottetris / Ouroboros / Pengo / Ricardos Deathchase / Roland in Time / Stix / Take Two / Typing Invaders

Extra
Dungeon Siege 2 kit / Euler 3D / **Google Earth** / The Gimp / The Movies



editor / ZombieVille / KÉPMUTATÓ / KÉPERNYŐVÉDŐK / HÁTTEREK / Akkor és most / Fun videók

Videó
Battlefield2: Special Forces / Call of Juarez / City of Villians / Condemned / Godfather / GUN / GUN (heroes) / Halflife 2: Lostcoast / Hitman Blood Money / **King Kong** / Prince of Persia

TT / Prince of Persia TT trailer / Shadowgrounds / Sonic 15 Ann. / **Star Wars BF2 multi** / Timeshift / Age of Conan / SW Galaxis: Trials of Obivan / WoW: Burning Crusade / Pacman World Rally / TestDrive Unlimited (X360) / Toca

Race Driver3 / **Age of Empires 3** / Battle for ME 2: water techdemo / Dreamlords 2 / Hard Truck Apocalypse /

SW Empire at War / The Movies / Strangerhood (Fura-falva) harmadik epizód

Így készült
50Cent videó / Dark Messiah interjú

Utility
AVS Video Converter / Bannershop GIF Animator / Cell Phone Manager / DVD-Cloner / DvdReMake Pro / Flash Decompiler / Focus MP3 Recorder Pro / HDDlife / Macro ToolsWorks / **McFun-**

Soft Audio Editor / Nico's Commander / Photo Lab / SketchUp / TurboDemo

Trainer
Age of Empires III / Black and White 2 / **Call of Duty 2** / Caterpillar Construction Tycoon / Chicken Little / Evil Dead

Regeneration / Fear / GT Legends / Gun / Land of the DeadRoad to Fiddlers / Legion Arena / Mall Tycoon 3 / Quake IV / **Serious Sam 2** / Shadowgrounds / Starship Troopers / Star Wars

Battlefront 2 / The Movies / Vietcong 2 / World War Zero

Savegame
Big Mutha Truckers 2 / Civilization 4 / Matrix Path of Neo / Star Wars Battlefront 2

Driver
nVIDIA ForceWare Win 2000/XP (32-bit) v81.94 (magyar) / nVIDIA ForceWare Win XP 64 (64-bit) v81.94 (magyar) / ATI Catalyst Drivers Win 2000/XP v5.11 / ATI Catalyst Drivers Win XP 64 (64-bit) v5.11

Akkor és most
Prey

Mozi előzetesek
Jarhead / Just Like Heaven / Over the Hedge

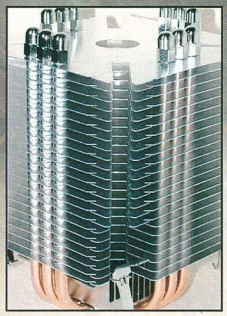
Fun Videók
Star Wars Lego: Revenge of the Bricks / Bar keeper / Betrunkener Kumpel / Das Buero / Gears of war / Oasis / Prince of Persia / Fussgaengerueberweg / Kellner / Museum / Pingpong / Scheibenwischer / Schwarzfahren / Waechter der nacht

TV-REKLÁMOK

Engedve a kísértésnek kilenc nagyszerű TV-reklám kapott helyet mostani korongunkon, melyet a követke-

zőkről szólnak: Gun, Harry Potter: GoF, Ikusagami, NFS: Most Wanted, Project Gotham Racing 3 és végül négy spot az XB360 bevezető kampányából.

TENYÉRJÓSLÁS HELYETT
JÖVŐBE LÁTÁS A MÚLTBA NÉZÉSSEL



Nem nagyon hiszek a jövőbelátás lehetőségeiben, főleg akkor nem, ha azt egy utcán felbukkanó, fejkendős nénike kínálja nekünk, miután a pénzünket már kicsalta. Bizony a mai világban vannak, akik már a jelenben meg akarnak gazdagodni a jövőnkből, bár lehet, hogy csak azért teszik ezt már most, mert időben gondolnak a saját jövőjükre.

Ezek voltak az első gondolataim, mikor megkaptam e-havi témámat kedvenc szerkesztőmtől, s azon gondolkodtam, mit is írhatnék, én, hitetlen gyaúr. Aztán úgy döntöttem, hogy miért ne írhatnám én, hisz így biztosan nem festek majd le idillikus képeket, gazdagságot, meg minden jót, amit az ember csak remélhet az újévtől.

Gyorsan meg is néztem az egy évvel ezelőtti számot, hogy vajon ott ki írta az évzáró-új évet nyitó cikket, és akkor ért igazán meglepetés…mert én követtem el ezt akkor is. Ez erősen elgondolkodtatott a dologról, és úgy döntöttem, hogy ha akkor sikerült, akkor most is fog.

Most, hogy ilyen pozitivista döntést hoztam, lássuk, mit is tudok kihozni ebből a jövőnek nevezett katyvaszból, amelyben mindenféle szubtértörések, és tér-idő kontinuumok bújnak meg, és persze egy csomó kiszámolhatatlan dolog, melyről most hosszan fogok értekezni. Tehát aki nem ért velem egyet a jövendő technológiákat, trendeket és mindenféle dolgokat illetően, az nyugodt szívvel megteheti, hisz bármi bekövetkezhet (még igazam is lehet), nézeteit kifejtve várom a lenti e-mail címre.

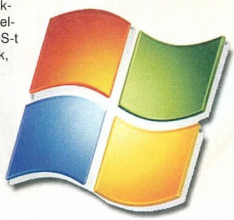
Fussunk végig az újdonságokhoz kapcsolódó témákon, anélkül hogy hosszan időznénk egy-egy állomásnál. A jövő még a sci-fikben is képlékeny, pláne az életben, szóval ahova nem tudok mit írni, oda nem fogok semmit költeni. Sok minden ki fog maradni, de hát a telefonkönyvben sincs benn mindenki.

Lássuk először a szoftverpiacot, hisz ezen a téren is igen sok újítás, változás várható. Tavaly ez a rész kimaradt, csak a hardverekkel foglalkoztam, most itt az ideje, hogy ezt bepótoljam.

Vegyük elsőnek a Microsoft legújabb Windows-át, amely várhatóan 2006. végén már a gépünkön csücsülhet, leváltva a jó öreg XP-t. A Vista persze még közel sincs végleges formában, nemrég még Longhornként volt ismert, vagyis inkább ismeretlen. A cég honlapja szerint „a Vista mindenkinek tartogat valamit", szóval nem csalódhatunk benne semmi téren. Komolyabbra fordítva a szót, az előzetes tesztek elkezdődtek, s a szakemberekénél lévő béta verziók alapján elmondható, hogy tényleg jó OS-t készítettek a redmondi srácok, bár a PR-szövegben lévő „A Windows Vista észleli a hardveres problémákat, mielőtt azok bekövetkeznének." mondat nekem kicsit erős volt.

Másnak is fennakadt pár dolog, a Gartner piackutató cég elemzői szerint az új OS teljesen felesleges, hisz legnagyobb újításai a biztonság terén jelentenek többet, de ez a jelenlegi XP-vel is megoldható, megfelelő frissítések elkészítésével. A legnagyobb problémát az új verzióra áttérésnél a vállalati rendszerek újratelepítése és beállítása fogja okozni - sok pénz és idő. A másik ok az, hogy többi újdonságnak számító szolgáltatás, mint az Avalon, az Indigo vagy a WinFS az XP-re is elkészül, így nem marad le senki semmiről, ha nem a Vistát használja.

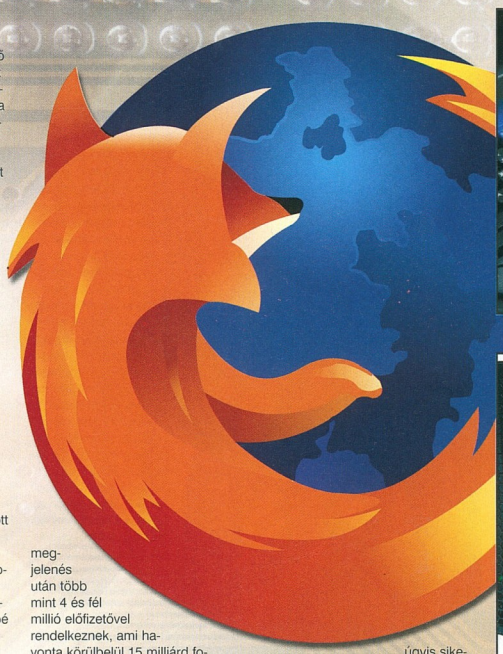
A Microsoftnak más szegmensekben is gondjai akadhatnak. Az ingyenes irodai programcsomagok, mint amilyen az OpenOffice, vagy a többi, például Linuxra elérhető ilyen alkalmazások egyre több vásárlót hódítanak el az MS Office-tól, sőt, egyes vállalatok, és kormányzati szervek több országban átálltak, át fognak állni nyílt forráskódú alapokra. Az MS Office 12 a Vistával egy időben, a jövő év vége felé fog megjelenni, kérdés, hogy mennyi-

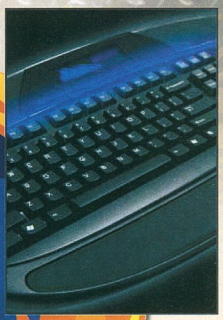


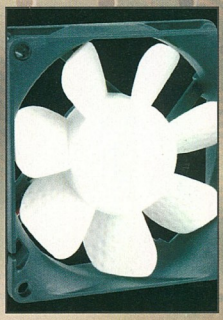
Windows Vista™

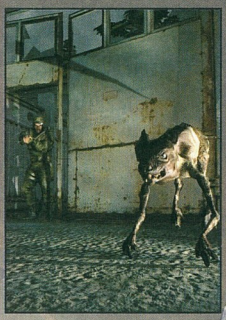
OpenOffice.org
The Open Source Office Suite

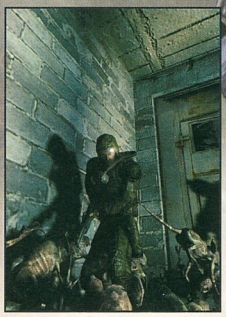
vel tud majd többet a versenytársaknál, és az Office 2003-nál.
Egy másik erősen fejlődésben lévő szegmens a vírusirtókat, tűzfalakat készítő és kínáló piac. Természetesen nem menne nekik olyan jól, ha nem lenne mindenféle rosszakaratú, vagy csak unatkozó, többnyire fiatal és tehetséges ember, akik megfelelő feladat elé állítják ezeket a cégeket. Idén is elkaptak pár olyan hackert, akik egy ideig élvezhetik államuk vendégszeretetét (van, aki 50 évig ülni fog). Persze a többség simán megússza, de hát ez már nagyon régóta így van, és jövőre sem várható változás. Szerintem.
Eddig többnyire a férgek valamilyen nyugati nyelven írott levélben érkeztek, s jó esélyünk volt arra, hogy ezt még a hozzá nem értő kis húgunk sem nyitja meg, ha hozzáfér a gépünkhöz. Aztán idén már megasztáros képeslapként érkezett a Zafi.e féreg egyik változata, így ha kedvesünk, anyukánk, vagy a család bármely hölgytagja (s néhány helyen nem csak a hölgyek) meglátta a küldeményt, a klikkelés nem maradhatott el, s biztos volt a fertőzés. Természetesen ez csak rosszabb lesz, mondjuk ha a jövő tavaszra gondolunk, kaphatunk vírust választási buzdításnak álcázva is, bár miniszterelnökünkre valószínűleg kevésbé fog gerjedni a hugi, mint a Torres Danira.
Az egyik legdinamikusabban fejlődő internetes szegmens a browserek és a keresők világa, ahol olyan nagy nevek versengenek, mint a Microsoft az Internet Explorerrel, vagy a Netscape Navigator, s az egyre erősödő, nyílt forráskódú Mozilla és annak változatai (pl. Firefox). Az IE-re rájárt a rúd jócskán, s sokan pártoltak át erről a programról másikra a biztonsági rések és hibák miatt.
A Microsoftnak az on-line szolgáltatások terén is fejlődnie kell, hisz a Google lassan egyeduralkodóvá válik ezen a piacon, és ez ellen az AltaVista is egyre kevesebbet tehet. Mindhárom óriás hasonló lehetőségeket kínál, de úgy tűnik, jelenleg a Google van előnyben. Hogy jövőre változik-e ez, az kérdéses, az biztos, hogy a redmondiak mindent meg fognak tenni a minél nagyobb nyereség elérésének érdekében.
Nézzük a játékokat, hisz az olvasók 90 százaléka úgyis ezek miatt olvassa az újságot. Ami ezen a téren újat hozhat, az a Stalker. Méghozzá azzal, ha végre megjelenik. Nem is tudom hirtelenjében, mikor is jöttek ki róla az első hírek (2003-ban?), de azt tudom, hogy a Half-Life 2-vel egy időben kellett volna kijönnie. Mindenesetre örülhetünk, ha sikerül kihozni a jövő év végén…
Ami biztosan sikeres lesz a jövőben is, az az MMORPG műfaj, s ebben a csoportban is a World of Warcraft. Hatalmas diadalmenet, amit a Blizzard elért a játékkal. Egy évvel a megjelenés után több mint 4 és fél millió előfizetővel rendelkeznek, ami havonta körülbelül 15 milliárd forintot hoz a konyhájukra. Ez volt az első játék itthon (amennyire én emlékszem), melyből már az előrendelhető példányok elfogytak két hónappal a megjelenés előtt, és olyan harc ment a megmaradt pár darabért, mintha egyeseknek az élete múlt volna rajta. Külön kereskedőcsoportok alakultak a vidéki szupermarketek átfésülésére, s volt olyan, aki 30 ezer forintot kiadott csak azért, hogy ne kelljen 2-3 hetet várnia. És mindez egy olyan program miatt, amely megjelenésekor 13 ezer forint volt, s erre havonta rájön a 3500 forint körüli előfizetés. Úgy tűnik az online játszható gamék a jövőben mind több és több felhasználót fognak meghódítani, s ezzel azoknak a száma is növekedni fog, akik éhen halnak a számítógépük mellett. Mert bizony erre is volt példa a múltban, s valószínűleg a jövőben sem lesz ritkább, mint eddig, a játékfüggőség kezd komoly problémává válni, s ezen valószínűleg nem fog segíteni az a tény, hogy a képi világ egyre realisztikusabbá válik.
Komoly etikai vihart kavart az is, hogy egyre többen húznak hasznot játékokban szerzett javak valós pénzért való értékesítésével. Biztosan találkoztak már néhányan olyan hirdetéssel, akár az eBay-en is, hogy 1000 (virtuális) arany eladó, mondjuk 200 dollárért (ennél azért nagyobb áron szokták adni). A kiadók és a készítők ezt erősen ellenzik, de megtiltani nem tudják, úgyis sikerül a különböző védelmi mechanizmusokat kikerülni azoknak, akik nagyon ki akarják kerülni. Bár minden verziója elítélendő a dolognak, ennek is vannak rétegei. Van, aki egész nap a gép előtt ül, „farmol", s az így szerzett javakat értékesíti. Nekem is van ilyen ismerősöm, ő tandíjra gyűjt így (miután a tavalyi vizsgáit a játék miatt elbukta…). Viszont vannak a nagymenők, akik nem maguk gyűjtik az aranyat, hanem embereket foglalkoztatnak erre a célra, és még így is hatalmas nyereséget érnek el. Olvastam egy ilyen „businessmannel" készült cikket, aki büszke volt arra, hogy 8-10 kínait foglalkoztat, nevetséges napidíjért (viszont az ottani fizetésekhez képest jó pénzért), s így több millió dollárt kaszált már eddig. Persze volt, aki programot írt arra, hogy a karakter a mellette lévő ércet mindig kibányássza, ám ezeknek a botoknak van egy olyan hibája, hogy nem válaszolnak a GameMasterek kérdéseire, így gyorsan lebuknak. Emiatt kell élő munkaerőt felvenni, aki el tudja üldözni a többi játékost, és válaszol az esetleges ellenőrzésekkor. Ahogy a játékosok száma nő, az ilyen szolgáltatók sem fognak fogyni.
A jövőben még egy nagy probléma fog kiteljesedni az MMORPG-knek köszönhetően. A jogászoknak meg kell alkotniuk a digitális tulajdon fogalmát. Már több olyan eset történt, hogy a játékban szerzett „vagyont",

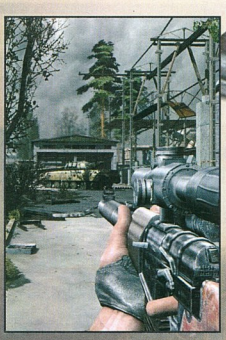












pénzt, fegyvereket, felszerelést elloptak valamilyen módon. Volt olyan játékos, aki megölte a tolvajt, értsd átment hozzá a szomszédba, és halálra szurkálta egy késsel, mert eladta a játékban tőle kölcsön kapott varázskardot. És még csak azt sem mondhatjuk, hogy ilyenek a mai fiatalok, mert az illető harmincon felül volt.

A tárgyakon kívül vannak, akik egész accountokat loptak el, a klánomban is volt vagy három tag, akiknek csak a játékmesterek tudták nagy nehezen visszajuttatni a karaktereiket, mert azt egy trójai féreg segítségével el lehetett lopni. Mint láthatjuk, nem csak a készítőknek van nagy pénz ezekben a játékokban, s ahol pénz van, ott biztosan a bűnözés is felüti a fejét.

Térjünk át lassan a hardverekre, hisz itt is van miről találgatni. Fussunk végig gyorsan a gépünket felépítő főbb alkatrészeken, s lássuk, mi várható jelenlegi tudásunk szerint.

Alaplapok és processzorok. Itt most fel kéne sorolni egy rakás chipsetet és specifikációt, de ezt nem tenném, akit ez érdekel, olvasgassa a HW híreket, ott mindent megtalál frissiben. Ami már most tisztán látszik, az az, hogy a jövő a 64 bites rendszereké, és majd jövőre elválik, hogy a kétmagos processzorok meghozzák-e azt a pluszt, amiért az ember rájuk szánja még azt a nem kis összeget. A VIA, az nVIDIA és az Intel továbbra is a vezető chipsetgyártók lesznek, bár a SiS is erősödött valamicskét az elmúlt évben. Processzorok terén az Intel és az AMD továbbra is a piacvezető marad, de már körvonalazódik egy olyan csoport, akik próbálnak ebből a piacból részesedést kicsikarni. Ilyen volt a Transmeta is, bár neki nem sikerült úgy, ahogy képzelték, jelenleg pedig a PA. Semi bontogatja szárnyait, majd meglátjuk, milyen sikerrel.

Mindkét piacvezetőnél várhatóak az új tokozású modellek, mind az otthoni, mind az üzleti szférában komoly változásokra kell számítani (AMD-nél Socket S1, M2 és F, Intelnél még talán marad a LGA-775 egy ideig).

Az AGP-s lapok lassan eltűnnek, legalábbis a gyártók kínálatából, szerintem maximum olyan esetekben lehet majd ilyet találni, ha lesz mellette PCI Express foglalat is. Persze ilyen van már most is, de nem hinném, hogy nagy lenne rá az igény. A tuning a továbbiakban is fontos lesz, igaz, az összes vásárló igen kis hányada használja csak ezeket a specifikációkat, mégis, a reklám szempontjából figyelnek erre.

A videokártyák terén egy rövid ideig nem várható túl sok újdonság, hisz most jelentek meg a friss modellcsaládok. Egy fél évig még ezeket fogják különböző specifikációkkal, kiegészítőkkel és butításokkal eladni. Az újabb chipek szerintem majd év végére várhatóak, persze ebbe még nincs beleszámolva a csúszás. Ha azt nézzük, hogy az elmúlt években az ATi és az nVidia felváltva csúszott a megjelenéssel, akkor most az nVidia jön megint.

A PCI-E utódjára még pár évet várni kell mindenképp, úgyhogy aki most vesz egy ilyen kártyát, az még jó ideig használni tudja majd. A tervezők inkább a többkártyás megoldásokra kezdenek ráállni, vagy a többmagos kártyákra, s persze ezek ötvözésére. Meg kell valljam, én kicsit szkeptikus vagyok ez ügyben. Már a Voodoo idejében sem nagyon tolongtak az emberek azért, hogy megvegyék a méregdrága videokártyából a több darabot, és azt a méregdrága alaplapjukba tegyék. A tesztek sem teljesen egyértelműek, s akkor még nem beszéltünk a plusz melegedésről és a hűtés zajáról. Akkor már inkább a több GPU egy kártyán megoldás a szimpatikus, bár a hűtés problemája itt is fennáll.

A memóriák tájékán viszont komoly változás realizálódhat. A DDR2 modulok ára már most is a DDR-rel egy áron van, és igazából nincs rájuk nagy kereslet. Ami jövőre áttörést hozhat, az a DDR3, amely már 1000 MHz felett fog üzemelni. A sorozatgyártás is csak jövőre indul be, s az előrejelzések szerint a harmadik generációs memória 2009-re is csak a piac 65 százalékát tudhatja majd magának.

A winchesterek piaca folyamatosan fejlődik, és még egy ideig nem várható megtorpanás a tárolókapacitás növelésében sem. A merőleges adattárolás segítségével a hagyományos párhuzamos módszerhez képest 10-szer annyi adatot tárolhatunk azonos felületen, ami azt jelenti elméletben, hogy egy 3,5 colos lemezen elfér 1 terabájt adat.

A Seagate már jelenleg is gyárt ilyen HDD-ket, és várható, hogy a versenytársak is hamarosan lépni fognak az ügyben. A SATAII szabványt is támogatja már pár chipset, ám ennek kiforrottsága még messze nem az igazi, s további sebességnövekedés várható. A winchesterekbe épített cache mérete is nő, jelenleg a 8-16 MB az általános, jövőre ez akár meg is kétszereződhet.

Az optikai meghajtók és tárolók szegmensében a következő év fontos lesz, hisz talán eldől, hogy akkor most a HD-DVD vagy a Blu-Ray jó -e nekünk, egész évben csak azt láttuk, hogy a gyártók egyszer egyiket, másszor másikat istápolták, lassan jó lenne végleg dönteni (bár jelenleg úgy néz ki, hogy a Blu-Ray kiütéssel győz). A különböző író-olvasók viszont kétséges, hogy fog-

ják-e mindkettőt támogatni, valószínűleg nem, köszönhetően a nagyban eltérő technológiának. Valószínűleg széles körben el fognak terjedni a LightScribe kompatibilis írók, melyekkel könnyedén feliratozhatjuk DVD- és CD-korongjainkat. A reklámokon a „Petike 1 éves" feliratú média biztosan sokakban elindítja a vegyük-meg-most-mechanizmust, s jóslatom szerint ez igen nagy bevételt fog jelenteni a fejlesztő HP-nak.

A tápok nem túl érdekesek szempontunkból, köszönhetően annak, hogy nem túl sok irányba lehet fejlődni. A mostani csúcsmodellek minden igényt kielégítenek, s ezzel a gyártók is tisztában vannak. Ezért most olyan trendeknek próbának megfelelni, mint a minél tetszetősebb külső (ami számomra érthetetlen, hisz ha nincs full plexi házunk, úgysem látszik belőle semmi), és a minél halkabb, esetleg passzív hűtés. Itthon az irányba kéne inkább fejlődni, hogy a vásárló ne elsősorban azt nézze, hogy milyen olcsón úszhatja meg, hanem azt, hogy az első kóbor árammal nem fog-e elszállni az egész gép, köszönhetően a gagyi tápnak. Na ez szerintem nem fog változni jövőre sem...

A tápok mellet hasonlóképp állunk a házakkal is. A többségnek az a lényeg, hogy cifra legyen, meg minél kisebb helyet foglaljon, de az, hogy szellőzik-e rendesen, hogy milyen anyagból készült és milyen minőségben, az már nem sokakat foglalkoztat. Sok helyen, és sokakat próbáltam már meggyőzni arról, hogy lehet, hogy elsőre magasnak tűnik egy márkás ház ára, de nem egy évre vesszük, még sokáig fog a szobánkban állni, ezért ezen nem éri meg spórolni. Ami változhat jövőre, az a BTX szabvány, bár már ezt írtam egy évvel ezelőtt is, aztán azóta sincs semmi, kérdéses, mikor lesz elterjedt. Kivételt képez pár olyan modell, amely mindkét szabványt támogatja (ilyen a Cooler Master Stacker is).

A monitorok között egyre kevesebb a CRT és egyre többen vesznek TFT-t. Ez az arány jövőre még nőni fog, hisz az árkülönbség egyre kisebb lesz, s az azonos kategóriájú CRT és TFT között már nincs számottevő árkülönbség. Ami igazán érdekes lehet, az a hajlítható kijelzők megjelenése a piacon. Ilyen például az E-papír is, amelynek nagy előnye a kis fogyasztás, kis súly, és a jó láthatóság minden viszony között.

A hűtés célja jövőre is a hűtés lesz, ezt biztosan tudom, de a módszerek folyamatosan finomodnak. Nézzük először a processzor hőszabályzását. A léghűtést már tavaly is sokan temették, de a megszállottakon kívül még mindig kevesen használnak vízhűtést, én is kicsit félve raknék vizet a gépembe.

A szakosodott cégek egyre nagyobb, súlyosabb rézből készült bordákat kínálnak, és olyan extrém megoldású ventillátorokat, mint a Sharkoon golflabda-felületkiképzésű ventije. A cél a minél halkabb és jobb hatásfokú hűtés elérése, de sajnos itt is a víz az úr. Egy komolyabb léghűtéses rendszer, amely majdnem passzív, és akár a húzott processzorunkat is képes elvinni, majdnem annyiba kerül, mint egy középkategóriás vízhűtés, és a hatásfoka messze nem éri el azt.

A házhűtés terén látszik kis fejlődés, egyre több házon van 12 centiméteres ventilátorhely, ez egyrészt javítja a levegőzést, másrészt a nagyobb venti csendesebben csinál nagyobb huzatot.

A beviteli eszközök is a korhoz alkalmazkodnak, s olyan kort élünk, amikor a divat mondja meg, hogy ki vagy. És jövőre is ez lesz a trend, szóval tessék továbbra is „megain" (ez német szleng a naggyon lazára) maradni. Az egerek terén tényleg el voltunk idén kényeztetve idén. Nem csak a hatalmas kínálatot értem ezen, hanem az új technológiákat, valamint a játékosokra kihegyezett termékcsaládok megjelenését. A lézeres egerek már most sokak számára elérhetőek, ám jövőre elérik azt az árszintet, amikor már a nem-profi játékos is inkább veszi meg azt, a hagyományos optikai helyett. Az üzleti szférában főleg a szettek hódítottak, és olyan kínálattal, mint amilyet például a Logitech, a Microsoft vagy a Genius nyújt, ez érthető is.

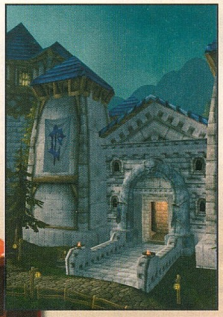
A billentyűzetek között is megjelentek a direkt HC gamereknek szánt modellek, mint a Logitech G15-je és a Razer Tarantulája, mindkettő kijelzővel, és programozható gombokkal. Jövőre valószínűleg a többi cég is kiadja hasonló termékcsaládját, ami nekünk csak jó lesz, hisz csökkennek az árak és nő a kínálat.

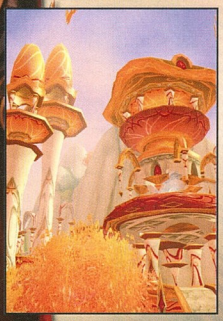
Tudom, hogy sokkal több dolgot sorolhattam volna itt fel, beszélhettem volna még a vezeték nélküli hálózatokról, az otthoni media centerekről, vagy a Heroes V-ről, mégis úgy gondolom, jól tettem, hogy csak végigfutottam a főbb témákon. Ami kimaradt, azokról vagy olvashattok majd részletesen, vagy nem érdemes velük annyit foglalkozni.

S hogy tudok-e valami biztosat mondani jövőre? Igen. Mi továbbra is csináljuk, amihez értünk, s hozzuk az eddig megszokott színvonalat.

Kívánok mindenkinek boldog karácsonyt, és sikeres újévet!

Grillo
grillo@irj.hu





GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

	A MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	1 990
	APOCALYPTICA	990
	AQUANOX 2	1 990
	AREA 51	11 990
	ASTERIX & OBELIX XXL 2	7 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD 2	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
	BEYOND GOOD & EVIL	1 990
	BOILING POINT	9 990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN B.	9 990
	BROTHERS IN ARMS	9 990
	CALL OF DUTY 2	15 990
	CALL OF DUTY GOTY	3 990
	CATWOMAN	3 990
	CDV LEGENDS: BREED	1 290
	CHARLIE AND THE CHOCOLATE F.	9 990
	CHASER	1 990
	CHICKEN SHOOT 2	990
	CHROME	1 990
	CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	1 999
	COLD WAR	9 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	990
	CONFLICT GLOBAL STORM	9 990
	CONFLICT VIETNAM	3 990
	CONSTANTINE	6 990
	COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	3 990
	COUNTER STRIKE SOURCE	7 490
	CROC 1 CLASSIC	3 990
AKCIÓ	DEAD TO RIGHTS	1 990
AKCIÓ	DEADLY DOZEN	2 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE EXTREME	6 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
	DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
AKCIÓ	DRIV3R	3 990
AKCIÓ	ECHELON WIND WARRIORS	1 990
AKCIÓ	EDGE OF CHAOS	990
	ENTER THE MATRIX	3 990
	EVIL DEAD: REGENERATION	9 990
	FAR CRY	2 490
	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
	GRAND THEFT AUTO III	2 990
	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	2 990
	GREAT ESCAPE	990
	HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
	HARRY POTTER AZKABAN CLASSIC	3 990
	HARRY POTTER CLASSIC	3 990
	HEAVY METAL FAKK 2	1 290
	HIDDEN AND DANGEROUS 2: S. SQ.	1 999
	HITMAN: CONTRACTS	2 990
AKCIÓ	HOUSE OF THE DEAD 3	1 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JEANNE D'ARC	5 990
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	4 990
	JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	4 990
AKCIÓ	KILL SWITCH	1 990
	KING KONG	9 990
	LINE OF SIGHT: VIETNAM	2 990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
	MAFIA	2 990
	MATRIX: THE PATH OF NEO	9 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
AKCIÓ	MOHA: PACIFIC ASSAULT	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR ED.	12 990
	MORTYR	1 990
	MORTYR 2	5 990
	NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7 990
	PAINKILLER	2 490
	PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
	PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
	PINK PANTHER	990
	PRINCE OF PERSIA 2 EXCLUSIVE	2 490
	PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
	PROJECT SNOWBLIND	6 990
	QUAKE IV	15 990
AKCIÓ	SABOTAIN	1 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SCRAPLAND	5 990
	SECOND SIGHT	6 990
	SERIOUS SAM 2	9 990
	SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
AKCIÓ	SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	1 990
	SHARK'S TALE	6 990
	SHELLSHOCK NAM'67	3 990
	SHREK 2.	6 990
	SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
	SINBAD	2 990
AKCIÓ	SNOW BALLZ	990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
AKCIÓ	SONIC ADVENTURE DX	1 990
AKCIÓ	SONIC HEROES	3 990
	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
	SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT	6 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT 2	15 990
	STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
	STAR WARS: REPUBLIC COMM.	6 990
	TACTICAL OPS: ASSAULT ON T.	3 990
	TAITO LEGENDS	6 990
	THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
	THE PUNISHER	7 990
	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	2 990
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D.	2 990
	TOTAL OVERDOSE	9 990
	ULTIMATE SPIDER-MAN	15 990
	VIETCONG 2	9 990
AKCIÓ	WILL ROCK	1 990
AKCIÓ	XIII.	1 990
	XPLOSIVE BAD BOYS 2	1 990

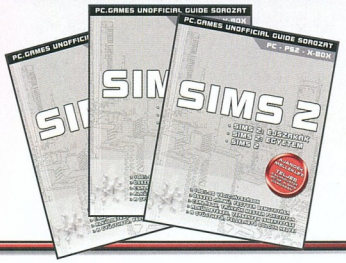
STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	7SINS	7 990
	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	3 990
AKCIÓ	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	1 990
	AGE OF EMPIRES III	11 990
	AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 990
	ALEXANDER	2 490
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
	ARMIES OF EXIGO	3 990
	AUGUSTUS	1 990
	BLACK & WHITE 2	11 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
	BLITZKRIEG 2	9 990
	BLITZKRIEG ANTHOLOGY	4 990
	BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
	BLITZKRIEG MISSION KURKS	3 990
	BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	3 990
	C&C GENERALS DELUXE	3 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
	C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
	CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
	CDV LEGENDS: AMERICAN CON.	1 290
	CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
	COSSACKS BACK TO WAR	1 290
	CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
	CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
AKCIÓ	CHAOS LEAGUE	1 990
	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	2 990
	CIVILIZATION 4	9 990
	CIVILIZATION III DELUXE	5 990
	COMMANDOS 3.	2 990
	COPS 2170: POWER OF LAW	4 990
	COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
	CREATURE CONFLICT	5 990
AKCIÓ	D-DAY	1 990
	D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
	DOMINATION	7 990
	DRAGONSHARD	7 990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	990
	FIRE CAPTAIN	5 990
	HEROES IV.	3 990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
AKCIÓ	HEROES IV. PACK	3 990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
	HIDDEN STROKE 2	4 990
	HOTEL GIANT	1 990
	IMPERIAL GLORY	9 990
	IMPERIALISM 2.	1 990
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
	IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KNIGHTS OF THE CROSS	1 990
	KOHAN 2: KINGS OF WAR	990
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
	LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-E.	7 490
	MALL TYCOON	1 290
	MASTER OF ORION 3	1 990
	MEDIEVAL CONQUEST	990
	MEDIEVAL LORDS	7 990
	MONOPOLY TYCOON	1 990
	OIL TYCOON 2	5 990
	PANDORA'S BOX	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
AKCIÓ	PANZERS	2 990
	PLAYBOY: THE MANSION	7 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK PACK	6 990
	POP LIFE	4 990
	PORT ROYALE 2	4 990
	RAILROAD PIONEER	1 990
	REBELS	990
	RESTAURANT EMPIRE	1 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2	1 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOA.	5 990
	ROME TW: BARBARIAN INVASION	7 490
	S.W.I.N.E.	990
	SACRED	3 990
	SACRED GOLD	5 990
	SACRED: UNDERWORLD	3 990
	SEARCH & RESCUE 2	990
	SEARCH & RESCUE 3	990
	SENTINEL	4 990
	SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
	SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
	SHATTERED UNION	11 990
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SILENT STORM	1 990
	SILENT STORM GOLD	3 990
	SILENT STORM SENTINELS	2 990
	SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
	SOLDIERS OF ANARCHY	990
	SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490
	SPELLFORCE ADD-ON	6 990
	SPELLFORCE GOLD	5 990

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



MÁR MEGRENDELHETŐ!

MEGJELENIK DECEMBERBEN!

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

STAR WRAITH IV	3 990
STRONGHOLD 2	7 990
THE MOVIES	15 990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS 2: EGYETEM	7 490
THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK	7 490
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TRANSPORT GIANT	5 990
AKCIÓ UFO: AFTERMATH	1 990
UFO: AFTERSHOCK	7 990
UFO: AFTERSHOCK COLL. ED.	10 990
VIETNAM MED+EVAC	990
WARLORDS IV. FL	1 990
WILD LIFE PARK	1 990
AKCIÓ WORMS 3D	1 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
AKCIÓ WORMS FORTS UNDER SIEGE	3 990
ZOO EMPIRE	5 990

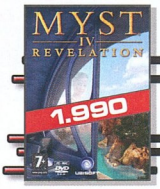
KALAND/RPG JÁTÉKOK

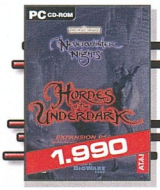
AGON	7 990
ALONE IN THE DARK 4	1 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
AKCIÓ ARX FATALIS	990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
BEYOND DIVINITY	3 990
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
CDV LEGENDS: GROM	1 290
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
COLD FEAR	7 990
AKCIÓ CSATAMÁGUSOK	1 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
DEMON STONE	3 990
DUNGEON LORDS	7 990
DUNGEON SIEGE 2	9 990
EGYPT III	3 990
EVERQUEST 2	2 490
EVERQUEST 2 DESERT OF FLAME	6 990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
FAHRENHEIT - INDIGO PROPHECY	7 990
GOOKA: THE MYSTERY OF JAN.	1 990
GOTHIC 2 GOLD	5 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
HUNDRED SWORDS	490
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS SERIES	6 990
AKCIÓ MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
AKCIÓ MYST IV	1 990
MYST TRILOGY	3 990
MYST V: END OF AGES	7 990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5 990
AKCIÓ NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	1 990
OUTCAST	1 990
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES	3 990
AKCIÓ SID MEIER'S PIRATES	2 990
SPACE HACK	1 990
STAR WARS: GALAXIES ALL IN O.	7 990
AKCIÓ STAR WARS: KOTOR	3 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
THE I OF THE DRAGON	2 990
THE MATRIX ONLINE	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
URU: PATH OF THE SHELL	3 990
VAMPIRE - MASQUERADES	6 990
VERNE	4 990
WEIRD WAR	990
X-MEN LEGENDS II	12 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

A-10 WARTHOG	5 990
ACTUA SOCCER 3	990
BIG MUTHA TRUCKERS	5 990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	7 990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
AKCIÓ COLIN MCRAE RALLY 5	2 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER COLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 06	12 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2005	7 490
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FREELANCER	2 490
GOTHIC 2	3 990
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HEROES OF THE PACIFIC	9 990
AKCIÓ HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	1 990
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
JUICED	7 990
AKCIÓ KING OF THE ROAD	1 990
LINKS LS 2003	1 990
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTO GP 3	9 990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED: MOST WANTED	11 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	3 990
NEED FOR SPEED: UG 2	7 490
NHL 06	11 990
NHL 2002 CLASSIC	3 990
NHL 2003	3 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	3 990
PANZER ELITE GOLD	1 990
POOL PARADISE	1 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 5	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3 990
TIGER WOODS 2005	11 990
TOCA RACE DRIVER 2	2 490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990
TOP SPIN	2 990
ULTIMATE DESTRUCTION DERBY	990
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990
V-RALLY 3	2 990
WINGS OF WAR	1 990
XPLOSIVE FORD RACING 2	1 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS





MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

DESIGN CENTER

A karácsonyi szezonnak köszönhetően igazi érdekességek akadtak a kezünkbe, reméljük tetszeni fog összeállításunk. Vágjunk is bele rögtön.

1. Az utóbbi idők egyik legötletesebb ajándéktárgya a Spider-Man II marketingeseit dicséri, egy üres képregényt kapunk, melybe mi ragaszthatjuk bele a matricaként kapott figurákat, szövegbuborékokat és egyebeket. Nekem az ARRRRRGGGG tetszett a legjobban. Egyébként a cucc minősége elsőrangú, kivételesen le a kalappal a kreálmány előtt.
2. Már a csapból és a CNN-ből is Harry Potter folyik, így nem is csoda, ha az új rész tiszteletére készült pár pofás ajándéktárgy, többek között ez a sárkányocska és a hozzá tartozó mágikus szütyő. A minőség kiváló, nemhiába az EA azért mindig is tudta, hogy mitől döglik a légy.
3. A Pro Evo Soccer rendíthetetlenül gyalogol a népszerűség felé ez látszik az ajándékok minőségén és mennyiségén is. Ez a kulcstartó és nyakba akasztó pályára termett, elképzeltem, ahogy a delikvens focirajongó rohangál a nyakába akasztott mobillal és a zsebéből kikandikáló labdával.
4. Nem tudom, hogy egy gördeszkásnak mi szüksége lehet egy csuklószorítóra (már persze a Helyi Menő Csávó szint elérésén kívül), de mindenesetre a Tony Hawk aktuális darabjához egy menő karperec dukál.
5. Készül a legendás Alone in the Dark sorozat folytatása és az Atarinál úgy gondolták megvilágítják a helyzetet, hogy csak menő cuccról lehet szó. Ennek jegyében készült el ez a remek kis elemlámpa, melynek aksiját az USB port közbeiktatásával tölthetjük fel.
6. Úgy látszik az Atari messzemenően elkötelezte magát az USB-s ajándékok mellett, hiszen a Neverwinter Nights 2-höz készült egy USB többszörözö. Egyébiránt ez eléggé sablonos ajándék, mi több még egy kicsit indiferens is, de hát nem minden marketinges lehet a topon...
7. Utoljára hagytam egy ajándékot, melynek semmi köze a játékokhoz és a számítástechnikához, azonban nem birtam, hogy ne kapjon nyilvánosságot őkelme. Életveszélyes fenyegetések közepette fenyegetésekkel halmoztam el csirkén fiatal barátomat (igaz F.J?), hogy mindenképpen vágjon hozzám a „szerintem" sorozat alátámasztására készült gumicukor csirkéből, vagy csirke gumicukorból. A gumieleség egyebként is közel áll az emésztőrendszeremhez és a nyálelválasztásomhoz, így jelentem alásan ez tutira nem lesz ajándék, mert betoltam az arcomba...

Viszont kisorsolásra kerül Harry Potter sárkánya szütyőstül, mindenestül azok között, akik megmondják az eddig megjelent HP játékok alcímét angolul és magyarul is. A megfejtéseket a szerkesztőség címére kérjük eljuttatni 2005 december 31-ig a nyereményjáték szelvény kíséretében.

Úgy látszik, ez a Sim City klónok hónapja. A City Life mellett ugyanis a Heart of Empire Rome is ezzel a témával foglalkozik, meg kell hagyni: kicsit stílusosabban. A Deep Red Games játéka az egyik legnagyobb birodalom irányításába enged betekintést, az ókori Rómáéba. A problémamegoldás itt is az építkezéssel kezdődik: a növekvő populációnak lakásokat kell biztosítanunk, majd jön az élelmezés, a munka biztosítása és a szórakoztatás. Aztán kilépünk a szűkös városok adta keretekből, és provinciák, sőt egy egész birodalom életét kell igazgatnunk. A legvégső cél pedig egyre nagyobb politikai befolyást szerezni az uralkodónál és a szenátusnál, majd végleg magunkhoz venni az irányítást.

INFO EEP RED GAMES | DEEP SILVER | WWW.DEEPSILVER.NET | 2006. FEBRUÁR 10.

HEART OF EMPIRE: ROME

THE GODFATHER

INFO ELECTRONIC ARTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM | 2006. I. NEGYEDÉV

Viszonylag régen hallatott már magáról a Francis Ford Coppola remek filmtrilógiájából készülő játékadaptáció. Legutoljára nyáron kaptunk új információt, mikor is eltolták a játék megjelenését 2006 elejére. Ösztén szólva ez nem is baj, egy ilyen alkotásnál ugyanis sokan vernék a fejüket a falba, hogy valami gagyi átirat készülne. Inkább dolgozzanak vele több ideig, javítsák ki az összes hibát, építsenek be új ötleteket, de a kész cucc olyan legyen, ami méltó a filmek jó híréhez. Azt ugye mindenki tudja, hogy a Corleone család tagjaként kell majd New York legismertebb gengszterévé válnunk a játékban? Mert akkor nincs is értelme folytatni (úgyis írtunk már róla), mindenesetre a friss screenshotot skubizzátok meg!

SENSIBLE SOCCER

INFO KUJU | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SENSIBLESOCCER | 2006. II. NEGYEDÉV

Visszatér a legenda! Istenem, mennyit is játszottunk vele hajdanán Amigán. Pedig már akkor is hihetetlenül alapszintű grafikával rendelkezett, mégis megvolt az a hihetetlen bája, ami a Sensible játékoknak (pl. Cannon Fodder). Milyen vidám is visszaemlékezni, mikor a szülők a joyok mikrokapcsolóinak nyikorgására ébredtek fel, vagy arra az ismerősre, akik önnön játékát egyben kommentálta is (akkoriban ugye nem volt ilyen feature a játékokban), és persze saját véleménye szerint fantasztikusan játszott, az ellenfél meg gyengén. Manapság már egy ilyen játék nem állná meg a helyét a nagy szimulációk közt.

Vagy mégis? A Codemasters gondolt egy merészet, és Jon Hare (eredeti producer és designer), David és Richard Darling (Codemasters guruk), és a Kuju Entertainment csatasorba állításával folytatja a sorozatot. Visszatér a felülnézet (kissé döntve), a játékosok grafikája cel-shading stílusú, a klasszikus megnagyobbított fejjel. Valódi játékosok és csapatok (ellentétben az elődök - licensz híján - elferdített neveivel), 50 előre megkomponált bajnokság az egész világból, kupák, ligák, megnyitható extrák, és persze saját összeállítású csapat szerepelnek még a jellemzők közt. Kíváncsiak vagyunk, megállja-e majd a helyét, mindenesetre méltó ajándék a 15. szülinapra.

Miből lesz a cserebogár? - szokás mondani. A Strike Force Red Cell az Unreal Tournament 2004 alá készült Strike Force MOD-ból nőtte ki magát önálló játékká, és egész pofásan fest. Ami persze nem is csoda, hiszen a Vision Studios-nál a Reality Engine-t használják, na de a képek magukért beszélnek. A project 2007-re érik be, célplatformok: PC és next-gen konzolok (ettől pontosabb megjelölést nem tettek). Természetesen a játék erősen a multira épít, a csapatunk által megszerzett pontokkal pedig új dolgokat nyithatunk majd meg, például fegyvereket. Azért a single player kampány sem lesz elhanyagolva, egy korábbi Navy SEAL tag segítségével építik fel, és az élethűség érdekében 45-féle fegyvert kapunk, valamint 15 egyedi karaktert, akikkel 15 összefüggő scenarión át harcolhatunk. Érdemes lesz figyelni.

INFO VISION STUDIOS | - | STRIKEFORCEREDCELL.COM/ | 2007.

STRIKE FORCE RED CELL

NÉVVÁLTOZÁS

Úgy néz ki, hogy **Faces of War** címmel jelenhet meg jövő márciusban a korábban Outfront II-ként elhíresült II. világháborús RTS - jelentette be a Ubisoft. A fejlesztést az orosz Best Way végzi lakik a jelek szerint sokkal jobb játékokat készítenek, mint amennyire el tudják nevezni őket), akiknek korábbi munkája a Soldiers: Heroes of World War II volt. A csaták során olyan autentikus környezetben csatározhatunk majd, mint Berlin vagy Normandia, viszont a játék fő erőssége, hogy az amerikai, angol, szovjet és német csapatokat irányítva egészen újszerű élményben lesz majd részünk. A katonáink ugyanis az általunk kiadott parancsokat nem fejvesztve teljesítik, hanem átgondolják, és legjobb tudásuk szerint, a kockázatok figyelembevételével végzik el. Izgalmasan hangzik, itt az ideje, hogy tényleg forradalmi újításoknak legyünk tanúi a mesterséges intelligencia terén.

RF ONLINE

INFO CCR, INC | CODEMASTERS | WWW.RF-ONLINEGAME.COM | 2006. I. NEGYEDÉV

A japánoknak sok mindent köszönhetünk úgy nagy általánosságban is, de ha szigorúan csak a szórakoztatóipart, azon belül is a videojátékok és filmek világát nézzük, akkor is számos példát említhetünk. Itt vannak ugye az animék, de a hatalmas mechek is. Na és mi van akkor, ha mindezt egy játékban kapjuk meg? Ráadásul egy olyan kiadótól, mint a Codemasters, akiknek ugye nem ez a szakterületük. Az igazsághoz tartozik, hogy az RF Online Koreában és Kínában már tavaly év végén megjelent, és hatalmas siker, milliók játsszák. A „kód mesterei" mindössze az európai és amerikai forgalmazást vállalták fel. A játék a tradicionális fantasy RPG elemeket elegyíti egy futurisztikus sci-fi világgal. A történet három faj között dúló csatározásokba kalauzol, mely a Novus galaxis feletti irányításért zajlik. A játék grafikája jól skálázható, ugyanis a fejlesztők gondoltak a kispénzű koreaiakra, akik netkávézókban ücsörögve, jócskán lebutítják a látványt, hogy az alacsony kvalitású gépeken fusson a játék, viszont teljes pompájában méltó vetélytársa lehet a WoW-nak is.

PER

Bár **Jack Thompson** egész biztosan nem ismeri sem a Dolly Roll, sem pedig Marót Viki és a Nova Kultúr Zenekar „munkásságát", annyi bizonyos: elpattant egy húr. A sajátos gondolkodásáról és játékgyűlöletéről elhíresült „remek" ügyvédet korábban a Rockstar játékok ellen intézett kirohanásai révén ismerte meg a világ. Lassan azonban már szinte mindenki veszélyben van, aki egy rossz szót is szól ellene, így jártak a Penny Arcade szerkesztői is, akik videojáték orientált comic-stripjeik révén ismertek szerte a világban. A dolog ott kezdődött, hogy Thompson úr egy pályázatot hirdetett, melynek értelmében 10000 dollárt utalna át a Take Two elnök kedvenc alapítványának részére, ha valaki készít egy videojátékot, melyben a cél egy bizonyos Take This nevű cég vezetőinek és családjaiknak likvidálása, majd némi „rendcsinálás" néhány vezető játékforgalmazó cég üzleteiben is. A motivációt a főhős részéről az jelentené a játékban, hogy fiát egy erőszakos játék miatt gyilkolták meg. Nos az ügyvéd bizonyára nem gondolta komolyan a dolgot, mindenesetre egy Fighting Hellfish nevű GTA modgyártó csapat elkészítette a hőn áhított játékot, piciny változtatással: a főszereplő Banman, azaz maga Jack Thompson lett. A Penny Arcade szerkesztői, Gabe és Tycho olyannyira értékelték a munkát, hogy átutalták a 10000 dollárt „hősünk" helyett a megadott alapítványnak, majd ők maguk is kifejtették a véleményüket, szokásuk szerint rajzos formában. Jack Thompson agyában ekkor kattant meg végleg valami, ugyanis panaszos levelet írt a seattle-i rendőrkapitányságnak, melyben kérte a Penny Arcade-osok letartoztatását és az oldaluk bezárását, az ő személyét érő zaklatások miatt, és rendőrgyilkosok nyilvánvaló támogatásáért. A dolognak egyelőre nincsenek következményei, a képregényes srácok nem félnek, mondván nem ez az első eset, hogy valaki fenyegeti őket szókimondó stílusuk miatt.

EVOLUTION GT

INFO MILESTONE | BLACK BEAN | WWW.BLACKBEANGAMES.COM | 2006. MÁRCIUS

A Milestone csapata régi jó ismerősünk, nekik köszönhetjük a ma már klasszikus Screamer és Superbike sorozatokat. Tulajdonképp mindig is benzinfüstös területen ténykedtek, legutóbbi játékuk is motorsporttal volt kapcsolatos, nevezetesen a S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo. Nos az olasz márka bizony csodaszép négykerekűeket gyárt, a készítők ezúttal többre vágytak, és az Evolution GT-ben több gyártó remekműveit is szeretnék bemutatni. Olyan különlegességekkel is száguldozhatunk majd, mint a Bugatti EB110-es vagy a Pagani Zonda. Ráadásul mindezt Európa legszebb tájain tehetjük, a skót felföld vagy a Cote d'Azur bizonyára senkinek nem megvetendő, de zsúfolt nagyvárosok utcáin (London, Barcelona), vagy éppen valódi, legendás versenypályákon (Laguna Seca, Hockenheim) is

bizonyíthatunk. Az olasz gárda mindig is kényesen ügyelt a játékaiban a valós fizikai modellezésre, és ez most sem lesz másképp. Minden erejükkel azon vannak, hogy valós vezetési élményt adjanak át a játékosoknak. A másik fő jellemző a fejlődés lehetősége, ugyanis egy kezdő pilótaként indulva kell majd a különféle versenyzési praktikákat, stratégiákat kitanulva és képességeiket a tökélyre fejlesztve felvenni a riválisok kesztyűjét.

CÉGHÍREK

Igencsak nagyratörő terveket szövögetnek az **Elevation Partners**-nél. A befektetői cég (melynek igazgatósági tagjai között olyan nagy nevek vannak, mint a U2-s Bono és az ex-EA elnök John Riccitiello) korábban már megpróbálta bekebelezni a csődközeli állapotban leledző Eidos-t, de az üzlet kútba esett, így most másfelé próbálkoznak. Első nagyobb munkájuk, hogy létrejött egy szövetség, mely a kanadai **Bioware**-t (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire) és az ausztrál **Pandemonic Studios**-t (Mercenaries, Destroy All Humans, Full Spectrum Warrior, Star Wars Battlefront) foglalja magába. Az együttműködést persze az Elevation Partners irányítja és felügyeli, de a rajongóknak nem kell megijedni, a cég sem elbocsátásokat, sem összevonásokat nem tervez, ugyanúgy folyik majd tovább a munka mindkét cégnél. Viszont a 300 millió dolláros tőkeinjekció roppant jól jön a független fejlesztőknek, és egy igen erős szövetség jön létre, amellyel bizony komolyan számolni kell majd ezentúl a játékiparban.

Az előző történetnek még korán sincs vége. Elképzelhető, hogy eladó lenne a **Lionhead Studios**? Ha az **Elevation Partners**-en múlik, akkor igen. Az újonnan érkezett cég nagyon éhes, és roppant nagy (úgy 2 milliárd dolláros) tőketartalékkal rendelkezik, úgyhogy nem lenne probléma Peter Molyneux cégének bekebelezése, mely úgy 50-80 milliót kóstál mindenestül. Az üzlet azonban még nem ment végbe, egyelőre egymás szimatolgatása folyik, a Lionhead szerint ráadásul más érdeklődők is vannak.

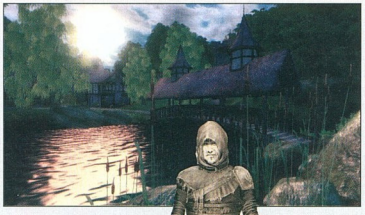
Megköttetett viszont az a megállapodás, mely szerint a **Take Two** felvásárolta leányvállalata, a **2K Games** számára a **Fireaxis**-t. A legendás Sid Meier (Civilization, Pirates) friss művei tahát e label alatt hajóznak majd ki a boltok polcaira. A Take Two-t korábban sok kritika érte erőszak központú játékai miatt (pl.GTA), azonban a 2K Games létrehozásával sikerült ezeket a kritikákat elhallgattatni, és a mostani üzlet csak tovább színesíti a már amúgy is tarkabaka palettát.

CITY LIFE

INFO MONTE CRISTO | MONTE CRISTO | WWW.MONTECRISTOGAMES.COM | 2006. TAVASZ

Kinek az életében nem volt még olyan, hogy valamit meglátva a homlokához csapott: „Miért nem nekem jutott eszembe? Ezt én is meg tudom csinálni! Ráadásul sokkal jobban!" Nos ez kis jelenet a Monte Cristo Games fejlesztőinél a Sim City kapcsán játszódott le. El is határozták, elkészítik a saját verziójukat. Csakúgy, mint az elődben, rengetegféle épületet igérnek, lakóházaktól a felhőkarcolókig. Úthálózatot kell építeni, figyelni kell az adókra, de a környezetszennyezésre is. Ésatöbbi, ésatöbbi... Na de elég az, hogy az eredeti ötletet felturbózott grafikával újrakeverve találjuk? Persze, hogy nem, úgyhogy essen szó arról is, mennyiben több a City Life. A lényeg az, hogy hat különböző társadalmi réteg lakja a várost, akiknek egymástól különböző igényeik, elvárásaik vannak. A feladat egyszerű: úgy irányítani az életet, hogy lehetőleg mindenki boldog legyen. A fejlett 3D-s engine-nek köszönhetően szabadon ki-be zoomolhatunk, és szabadon ellenőrizhetjük, milyen is az élet városunkban.

VÁRÓTEREM



Először még csak egy-két hetes csúszásról szólt a fáma az **Elder Scrolls IV: Oblivion**t illetően, mostanára már bizonyossá vált, hogy csak 2006 elején találkozhatunk a gyönyörűséges RPG-vel. A fejlesztésért felelős Bethesda Softworks-ös Pete Hines nyilatkozata szerint a játék még egyszerűen nincs kész, rengeteg finomhangolásra, optimalizálásra van még szükség.

Viszont még ennyire sem vette a fáradtságot a **Specnaz: Project Wolf** kiadója, a GMX Media. Nemes egyszerűséggel 2006 első negyedévére változtatta meg a játék honlapján a megjelenési időpontot, mindenféle különösebb indoklás nélkül. Az orosz Byte Software taktikai FPS-e már eddig is régóta húzódott, ha sokáig húzzák-halasztják, a végén teljesen elavul az egész, és a kutyát sem fogja érdekelni a játék.

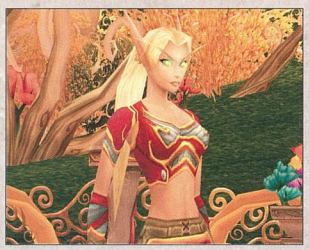
EXPÓ

Október utolsó hétvégéjén rendezte meg a Blizzard saját játékshow-ját, a **Blizzcon**t Anaheimben. Az esemény legnagyobb durranása természetesen a World of Warcraft kiegészítője, a Burning Crusade a bejelentése volt, bár sokan arra számítottak, hogy a cég végre bejelenti a Diablo 3 érkeztét, vagy valami új StarCraftos projectet (nekik csalatkozniuk kellett). Persze volt azért egyéb látnivaló is, például a jó párszor átgyúrt és rengetegszer halasztott Starcraft: Ghost is jelen volt. A népek, akik kilátogattak nem unatkoztak, hiszen voltak értékes díjakért zajló versenyek, jó pár ismerős jelmezbe bújtatott figura, meg úgy általában véve rengeteg móka, kacagás, féktelen jókedv.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

INFO BLIZZARD | BLIZZARD | WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM | 2006. TAVASZ.

Kevés játék váltott ki olyan szintű hisztériát az utóbbi időben, mint a World of Warcraft, így nem is olyan nagy csoda, hogy a Blizzard az október végén megrendezésre került házi showján, a Blizzconon bejelentette az első kiegészítőt a népszerű MMORPG-hez. A Burning Crusade újdonságainak listáján számos dolog található: először is karaktereinket már hetvenedik szintig fejlesztheti, de lesz két új játszható faj (egyikük a Blood Elfek lesznek, a másik még nem ismert), egy új kontinens (az Outland-re a Dark Portalon keresztül juthatunk el) és egy új foglalkozás is (jewelcrafting, azaz ékszerkészítés). Persze ezek csak a legfőbb dolgok, ezen kívül is még rengeteg meglepetésre számíthatunk: egy Netherdragonra keresztelt repülő hátasra, több száz új questre, tárgyra és ellenfélre, valamint friss battlegroundok és instance-ok is lesznek. Megjelenés jövő tavasszal, a rajongók már minden bizonnyal a falat kaparják. Javaslom pihenjetek sokat, amíg még megtehetitek!



A metrón és egyéb tömegközlekedési eszközökön gyakorta lehet látni olvasó népeket, mostanában pedig majd minden második ember kezében a Da Vinci kód című regény virít. Dan Brown szerzeménye azonban nem csak itthon népszerű, 42 nyelvre fordították le, és összesen 36,6 millió példányban kelt el világszerte: igazi bestseller. Annak rendje és módja szerint készül tehát a film (Ron Howard rendezi, Tom Hanks a főszereplő), de a játékváltozat is. Az utóbbi a 2K Games gondozásában, a fejlesztés „gondját" a The Collective vállalta magára, de hogy ne érezzék magukat egyedül, Charles Cecil is besegít nekik. S hogy hogyan került a képbe a Revolution feje, a Broken Sword játékok atyja? Pontosan így, ugyanis a híres kalandjáték-sorozat első része ugyanazt a témát boncolgatja, amit a most feldolgozásra került könyv (a sztoriban is van jócskán párhuzam). Túl sok konkrétum nem derült ki, annyi azonban bizonyos, hogy kalandjáték lesz a javából, akcióelemekkel megtűzdelve, a megjelenés pedig a filmmel együtt 2006 májusában esedékes.

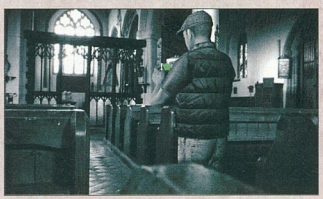
INFO THE COLLECTIVE | 2K GAMES | WWW.NOBILIS-FRANCE.COM/ | 2006. MÁJUS

DA VINCI EXPERIENCE

THE LOST CROWN: A GHOSTHUNTING ADVENTURE

INFO DARKLING ROOM | - | WWW.THELOSTCROWN.CO.UK | 2006. II. NEGYEDÉV

Mit szólnál egy kis szellemvadászathoz? Na de nem a „megszokott" formában, hanem mintha összeelegyítenénk a klasszikus szellemtörténetek nagyjait (mondjuk Charles Dickens, M.R.James, Arthur Conan Doyle és E.F.Benson munkáit) és a modern technikát (éjjellátó készülékek és egyéb puccos ketyerék). Nos a Darkling Room pontosan valami ilyesmire készül a The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure című munkájában. A játékban Nigel Danvers szerepét kapjuk, és egy Anglia keleti partjainál fekvő isten háta mögötti kisvárosban kell majd „szellemirtósdit" játszanunk paranormális technikák bevetésével, ősi misztériumok közepette. Az irányítás point-n-click technikán alapul, de first és third person nézőpontot is használunk majd. A készítők több, mint 30 órányi játékidőt ígérnek, éjjeli és nappali helyszíneket, valamint számtalan fejtörőt és több eltérő befejezést. Kíváncsian várjuk, mi sül ki ebből a mixből.



SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

INFO S2 GAMES | - | SAVAGE2.S2GAMES.COM | 2006. III. NEGYEDÉV

Az első Savage igazán kellemes színfolt volt, így az S2 Games (igaz néhány fővel soványabban: páran kiváltak és a Project Offset nevű fantasy RPG-t fejlesztik) nekilátott a második rész, az A Tortured Soul elkészítésének. A grafikus motort nagymértékben felturbózták, szebb modelleket és textúrákat, valamint vadi új effekteket pakolnak a stuffba. A játékosnak ezúttal nagyobb szabadsága lesz, javulni fog a harc- és varázsrendszer, a stílus továbbra is marad RTS és FPS keverék, vagyis a stratégia és akció ötvözése. Viszont a klasszikus fantasy köntös mellé egy kis jövőkép is társul, példának okáért lesz hamisítatlan középkori tank(!), melyet bevethetünk a csatározásokban, és még ki tudja mennyi egyéb meghökkentő ötlet. A készítők nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayer részre, hogy garantálják a játékosok hosszan tartó szórakozását.

BURN

INFO DESTAN ENTERTAINMENT | - | WWW.DESTAN.PL | -

A Destan Entertainment neve egyelőre nem cseng patinásan a szakmában, de ki tudja, lehet a jövőben ez változni fog. A lengyel srácok Burn nevű FPS játékukon munkálkodnak, és ehhez a saját maguk kovácsolta Destan Engine 2.0-át szándékoznak használni. A motor tudja a legfrissebb vívmányokat, de a képekre nézve azért még van mit fejleszteni. A készítők dinamikus játékmenetet, érdekes arénákat, fejlett mesterséges intelligenciát és különleges fegyvereket ígérnek. A stuff inkább a multiplayer módra épít, ami nem jelenti az egyjátékos módozat hiányát, csak ebben majd botok ellenében kell hadakoznunk. A sztoriról igazán nem ejtettek szót, de valószínűleg nem is tölt majd be domináns szerepet. A megjelenési idő és a kiadó kiléte sem ismert, bizonyára eltelik még egy kis idő, mire kézhez kapjuk a kész produktumot.

A HÓNAP BALHÉJA

Szokás szerint áll a bál a nem is olyan távoli galaxisban, vagyis a **Star Wars Galaxies** világában. A Sony Online Entertainment által működtetett MMORPG -vel kapcsolatban már a múltban is számos probléma akadt, és most lázonganak a játékosok. A jelenlegi vitás helyzetet az váltotta ki, hogy a LucasArts nemes egyszerűséggel úgy döntött, hogy reformokat vezet be a szebb napokat is látott online RPG életében. Ennek értelmében újragyúrták és jelentősen egyszerűsítették a harcrendszert, valamint szakmákat alakítottak át vagy tüntettek el végleg. Minderről viszont csak szinte az utolsó pillanatban tájékoztatták a játékosokat, akik zúgolódása nem is annyira a változtatások miatt, hanem a módszer etikussága okán váltódott ki. A helyzetet tovább rontja, hogy a nemrégiben megjelent Trials of Obi-Wan megvásárlói csúfos meglepetésben részesültek november 15-én, avagy a változások napján, ugyanis a kiegészítő tartalmának egy része semmissé vált, eltűnt. A SOE természetesen azonnal pénzvisszafizetési lehetőséget ajánlott fel azok részére, akik megvásárolták a kiegészítőt és elégedetlenek a változtatások következtében, valamint ezzel párhuzamosan 10 napos ingyenes kipróbálási lehetőséget biztosít minden Star Wars Galaxies után érdeklődőnek, hogy kipróbálhassák az új harcrendszert. A kiadó ezzel a lépéssel az utóbbi időben igencsak megcsappant előfizetői bázist szeretné megnövelni, sőt, a pletykák szerint tervbe van véve egy lehetséges PS3 és Xbox 360 verzió is, ami megmagyarázná a változások bevezetését.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

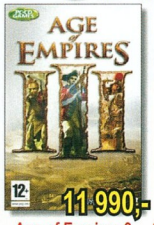
INFO ARKANE STUDIOS | UBISOFT | WWW.MIGHTANDMAGIC.COM | 2006. III. NEGYEDÉV

A Ubisoft az augusztusi Games Convention alkalmával jelentett be eme új fejlesztését. A Dark Messiah of Might and Magic azonban nem az első akciójáték, amely a Might & Magic univerzumban játszódik. Évekkel korábban a 3DO már készített pár, nem túl szépemlékű (értsd: iszonyat gyenge) próbálkozást, és így sem a Crusaders of Might and Magic, sem a Legends of Might and Magic nem váltotta be a hozzájuk fűzött, igen magas elvárásokat. A franciák ezúttal azonban biztosra mennek. A munkára az ARX Fatalis fejlesztőcsapatát, az Arkane Studios-t kérték fel, a játék alá pedig a Half-Life 2-ből ismert Source motort tolták be. Az eredmény már így látatlanban is több, mint biztató: rendkívül aprólékos kidolgozás, rengeteg mozgás és támadás, hatalmas, izgalmas pályák, és nagybetűs hangulat. Kár, hogy idén karácsonyra még hiába is kérnénk a Jézuskától…

CD GALAXIS

7 Sins HUN 5 990
Act of War 3 990
Age of Empires 3 ..... 11 990
American Conquest 1 290
American C. Fight Back .. 1 290
Amiga Classics 1, 2 /db... 1 990
Armies of Exigo HUN..... 3 990
Army Racer HUN 1 990
Asterix & Obelix XXL 2 .... 7 990
Atlantis Evolution HUN ... 6 990
Augustus HUN 1 990
Bad Boys 2 ..... 1 990
Bard's Tale 7 990
Battlefield 1942 ..... 3 990
Battlefield 2 ..... 11 990
Battlef.2 Special Forces .. 7 490
Beyond Divinity 3 990
Beyond Good & Evil 1 990
Black & White 2 ..... 11 990
B & W 2 Collector's Ed.. 14 990
Blitzkrieg 1 290
Blitzkrieg Anthology 4 990
Blitzkrieg Barbarossa 2 990
Blitzkrieg Kursk 3 990
Blitzkrieg 2 ..... 9 990
Blood Omen 2 990
Boiling Point HUN 9 990
Breed 1 290
Brothers in Arms ..... Hívj
Brothers in Arms 2 EiB ... 9 990
C&C Generals Deluxe 3 990
Call of Duty "év játéka" ... 3 990
Call of Duty 2 ..... UJ
Capitalism 2 HUN 990
Chaos League 3 990
Chrome SpecForce 7 990
Chronicles of Narnia* ... 11 990
Chronicles of Riddick 3 990
Civilization 4 * 9 990
Claw 990
Close Combat: First to F. 1 990
Colin McRae Rally 04 ..... 2 490
Colin McRae 2005 ..... 2 990
Commandos 3 ..... 2 990
Conflict Desert Storm 2 990
Conflict Global Storm 9 990
Cossacks Back To War ... 1 290
Cossacks 2 ..... 7 990
Counter-Strike 1 Anthol .. 3 990
Counter-Strike Source.... 7 490
Crusader Kings 1 990
CSI 1 + 2 + 3 ..... AKCIÓ
D-Day HUN 1 990
Delta Force Xtreme 6 990
Demon Stone 3 990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Disney játékok, kb 20féle... Hívj
Divine Divinity 1 290
Dragonshard 7 990
Driver 3 ..... 3 990
Dungeon Lords 7 990
Dungeon Siege 2 490
Dungeon Siege 2 ..... 9 990
Egypt 3 HUN 3 990
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN .1 990
Empire Earth 2 HUN 9 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ..... 1 990
Evil Dead Regeneration... 9 990
Evil Genius 3 990
Fable 11 990
Fahrenheit 7 990
Fall: L. D. of Gaia HUN* ... 9 990
Far Cry 2 490
F.E.A.R. 9 990
FIFA 2004 ..... 3 990
FIFA 2005 ..... 7 490
FIFA 06 HUN 12 990
FIFA Manager 06 ..... 11 990
Flatout 1 990
Flight Simulator 2002 ... AKCIÓ
Flight Simulator 2004 ... 12 990
FS 2004 kiegészítők ..... Hívj
Football Manager 2006 ... 9 990
Ford Racing 3 ..... 1 990
Freedom Force vs 3rd R.. 7 990
Freelancer 2 490
Fritz 8 Sakkszim. HUN ... 9 990
Full Spectrum Warrior 3 990
Gorky Zero HUN 1 990
Gorky Zero Aurora HUN .. 1 990
Gothic 2 ..... 3 990
Gothic 2 Night of Raven .. 3 990
Gothic 2 Gold 5 990
GTA San Andreas L.E.... 11 990
Great Escape 990
Ground Control 2 HUN 1 990
GT Legends HUN * 3 990
GTR (FIA GT R.) HUN 7 990
Guild Wars /online 7 990
Gun * ..... JÓN
Gyűrűk U: Király v.tér..... 3 990
Gy.U.: Harc Középf. 7 490
Haegemonia HUN 1 990
Haegemonia Solon HUN .. 1 990
Halo 5 990

11 990,-
Need for Speed Most Wanted



11 990,-
Age of Empires 3

ÚJ
Star Wars Battlefront 2

11 990,-
Harry Potter 4

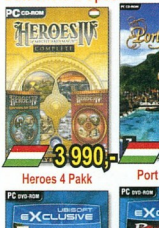
7 490,-
Battlefield 2 Spec.F.

ÚJ
Call of Duty 2

ÚJ
Quake 4

9 990,-
Civilization 4

9 990,-
F.E.A.R.



3 990,-
Heroes 4 Pakk

3 990,-
Port Royale 2

2 990,-
Panzers Phase 1

2 990,-
Hitman Contracts

2 990,-
Tomb Raider AoD.

2 990,-
Thief 3

2 490,-
Far Cry

2 490,-
Prince of Persia W.W.

2990,-
Colin McRae 2005

2 990,-
GTA 3

2 990,-
GTA Vice City

2 990,-
Mafia

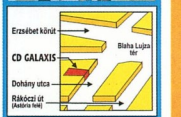
Harry Potter Kviddics 3 990
HP 1 Bölcsek köve 3 990
HP 2 Titkok kamrája 3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP 4 Tűz serlege 11 990
Hearts of Iron 2 ..... 9 990
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of M. & M. 4 HUN. 1 990
Heroes 4 + két kieg.HUN .3 990
Heroes of the Pacific 9 990
Hidden & Dangerous 2 ... 1 990
H & D 2 Sabre Squadron .1 990
Hitman Contracts 2 990
Homeworld 2 HUN 1 990
I of the Dragon HUN 1 990
IGI 2 ..... 2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN .2 990
Imperial Glory 9 990
Imperium Galactica 2 HUN .990
Industry Giant 2 HUN 990
Italian Job 990
Jeanne d'Arc HUN 3 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen 2 990
Kelták királya HUN 1 990
King of the Road 990
King Kong* 9 990
Knightshift HUN 1 990
Knights & Merch. 2 HUN .1 990
Larry Magna Cum Laude..3 990
LEGO játékok 17féle /db..1 990
Légió HUN 990
Lock On 2 490
Locomotion (C. Sawyer) .. 2 990
Lords of the Realm 3 ..... 3 990
Mashed 1 990
Matrix: Path of Neo 9 990
Medal of Honor 3 990
MoH Pacific Assault 7 490
Medieval Lords HUN 5 990
Men of Valor 3 990
Midtown Madness 2 ..... 2 490
Monopoly Tycoon 1 990
Mortal Kombat 4 990
Moto GP 3 ..... 9 990
Morrowind csomag 2 990
Mortyr 2 HUN 5 990
Movies ..... UJ
Myst 4 Revelation HUN ... 1 990
Myst 5 End of Ages 7 990
NBA 06 ..... 11 990
Need for Speed Undergr .3 990
NFS Underground 2 ..... 7 490
NFS Most Wanted 11 990
Neverw. Nights Deluxe ... 5 990
Nexus HUN 3 990
NHL 06 ..... 11 990
No Man's Land 1 290
Oil Tycoon 2 HUN 5 990
Op.Flashpoint pack 2 990
Pacific Fighters HUN 1 990
Painkiller 2 490
Painkiller:Battle out of H .3 990
Painkiller csomag 4 990
Panzer Elite Special Ed. 990
Panzers HUN 2 990
Panzers 2 HUN 4 990
Pirates! (Sid Meier) 2 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN 1 990
Pokoli Szomszédok 1+2 .. 5 990
Pop Life HUN 4 990
Port Royale 2 HUN 3 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of P. Warrior W.... 2 490
Pro Evo. Soccer 5 ..... 9 990
Quake 4 ..... UJ
Rally Trophy HUN 990
Raven Shield Gold 2 490
Rise of Nations 6 990
Robin Hood Def. HUN 1 990
Rollerc. T. 3 + Soaked 6 990
Rollerc. T. 3 Wild 5 990
Rome TW: Barbarian Inv .7 490
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Sacred (Plus bővítéssel) .3 990
Sacred Underworld 3 990
Sacred Gold 5 990
Scar 7 990
Serious Sam 2 ..... 9 990
Settlers 5 HUN * ..... JÓN
Shade: Wrath of Angels .. 1 990
Shadow Ops: Red Merc... 1 990
Sherlock Holmes ezüst. ..3 990
Silent Hunter 3 ..... 9 990
Silent Storm 1 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ..... 3 990
Sims 1 Deluxe 7 490
Sims 1 kiegészítők, /db ... 4 990
Sims 2 pakk HUN 12 990
Alap+Karácsonyi party kieg.
Sims 2 Karácsonyi HUN ..3 990
Sims 2 Egyetem HUN 7 490
Sims 2 Éjszakák HUN 7 490
Singles 2 HUN 7 990
Soldiers of Fortune 2 G...3 990
Soldiers: Heroes of..... 2 490
Space Hack HUN 1 990
Spellforce + Breath of W .5 990
Splinter Cell Pand. HUN ..3 990
SC Chaos Theory 6 990
Star Wars Battlefront 2 ..... UJ
JK Jedi Academy 3 990
Knights of the Old Rep..3 990
KOTOR 2 ..... 9 990
Lego Star Wars ..... AKCIÓ
Classics cimek /db 3 990
Starcraft és Brood War.... 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Streets R. 2: Fast Driver .1 990
Stronghold 2 ..... 7 990
Suffering: Ties that Bind .9 990
SWAT 4 ..... 9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Thief 3 ..... 2 990
TOCA Race Driver 2 ..... 2 490
Tomb R. Angel of Darkn..2 990
Top Spin 2 990
Total Overdose 9 990
Trackmania HUN 3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Train Simulator ..... AKCIÓ
Transport Giant HUN 3 990
UFO Aftershock 7 990
Unreal 2 ..... 1 990
Unreal Tourn. 2003 ..... 1 990
Unreal Tourn. 2004 ..... 3 990
V-Rally 3 ..... 1 990
Vampire: Bloodlines 3 990
Victoria 1 990
Vietcong 2 ..... 9 990
War of the Ring 2 990
Warcraft 3 ..... 2 990
Warcraft 3 FrozenThrone 2 990
Warhammer Dawn of W... 7 990
Warh. Winter Assault 9 990
World of Warcraft /onl.. 11 990
WOW 60 nap Gamecard ..6 990
WOW Troll Pap figura 3 990
Worms 2 990
Xpand Rally HUN 2 990
Zoo Empire HUN 3 990
Zoo Tycoon 1 ..... AKCIÓ
Zoo Tycoon 2 ..... 7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!
479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: CI002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online árukeresője

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

DOOM FILM INTERJÚ

Mire az újságot a kezetekben tartjátok, addigra már a magyar mozik műsorain is szerepelni fog a Doom film. Rendkívül vegyes fogadtatásban részesült a darab, amit most nem értékelni kívánunk, mindenki alkothat saját maga véleményt. Viszont egy sokkal érdekesebb csemegével szolgálhatunk most nektek: a promóciós turné egyik állomásán, egy budapesti szállodában, rövid beszélgetés erejéig vendégül látott minket a Doom rendezője, Andrzej Bartkowiak. A vele készült exkluzív interjút olvashatjátok a következő oldalakon.

PC.Games: Hogyan került kapcsolatba a Doom című játékból készült filmmel? Felajánlották a direktori posztot, vagy esetleg játszott a játékkal, és a kezdetektől fogva ön egyengette a projekt útját?

Andrzej Bartkowiak: Igen, kipróbáltam a Doom harmadik részét, de a rendezői szék egy ajánlat volt, melyet elfogadtam. Eredetileg valaki más rendezte volna a filmet, ám ő az utolsó pillanatban elhagyta a hajót. A producer, Lorenzo di Bonaventura - akivel a Warner Brothers révén már sokat dolgoztam - felhívott az egyik délután, és megkérdezte, hogy nincs-e kedvem rajta lenni egy prágai gépen. Szó szót követett, elküldte nekem a forgatókönyvet (a játékot már ismertem előtte), én elolvastam, és nagyon tetszettek a sztori, valamint az ötletek. Két nappal később már Prágában voltam.

PCG: *Adott a játék, adott a vizuális effektusok garmadája. Ezek nem valós dolgok, mégis sikerült hihetővé kovácsolni a filmet.*

A.B.: Nehéz is volt leforgatni. Az íróknak sem volt könnyű dolga, mivel valamilyen szinten hűnek kellett maradniuk a játékhoz, de a stáb többi tagja sem ült a babérjain. A forgatás nem egy egyszerű dolog: rengeteg minden nem látszik, aminek a vásznon már látszania kell. Ezek a dolgok csak a „post production" fázisban kerülnek csak a filmbe, mégis, az összhatásnak hitelesnek kell lennie. A fegyverek, robbanások, szörnyek és bonyolult jelenetek sokaságának mind realitást kell tükrözniük.

PCG: *Milyen vezérelv alapján sikerült egyensúlyt teremteni a maszkmesterek és a számítógépes CGI szakemberek egyaránt bámulatos munkái között?*

A.B.: Igyekeztünk annyi valódi dolgot belezsúfolni a filmbe, amennyi csak lehetséges volt. Szerintem a filmekben megjelenő valódi dolgok sokkal nagyobb hangulati értékkel bírnak. Amire csak lehetőség van, azt bábukkal, jelmezekkel kell kivitelezni, és a CGI-t csak ezek finomítására ajánlatos használni, ahelyett, hogy minden CGI legyen. Tehát a legtöbb dologhoz valódi jelmezeket és maszkokat használtunk, szerencsére a legjobb embereket kaptuk meg a stúdiótól erre a munkára. Aztán természetesen a CGI-vel feljavítottuk az anyagot, eltüntettük az apróbb hibákat, és betömtük a megmaradt hézagokat.

PCG: *A film látványvilágát a játék pontos másaként, vagy esetleg annak kiegészítéseként, továbbgondolásaként képzelte maga elé a forgatást megelőzően?*

A.B.: Mivel már adott volt a Doom 3 című fantasztikus játék, ezért nem kívántuk pontosan lemásolni, de hűek szerettünk volna maradni a hangulatvilághoz. A film tulajdonképpen a történet, a cselekmény és a karakterek miatt több, mint a játék, mivel ezek pluszként jelentek meg. Ugyanakkor például a fegyverekkel, szörnyekkel olyan közel maradtunk a játékhoz, amennyire csak lehetett. A film látványvilágát is párhuzamban szerettem volna tartani a játékéval. Rengeteg képet mutattam a Doom 3-ból az operatőrömnek, akivel közöltem, hogy ilyen vizuális hatást szeretnék elérni. Így napokig csak a díszleteket teszteltük, mindig új festéssel, átrendezve, lebontva, újjáépítve. Ezt addig csináltuk, míg meg nem közelítettük a játék hangulatvilágát. Ez egy grandiózus folyamat volt, ami azt eredményezte, hogy sikerült némi pluszt nyújtanunk, ugyanakkor hűek maradnunk az eredeti koncepcióhoz.

PCG: *A forgatás előtt a jelenetek már szerves egészként, készen megvoltak lelki szemei előtt?*

A.B.: Természetesen, mindig megvan a fejemben, hogy fog kinézni egy jelenet a végleges formájában. A legnagyszerűbb dolog a filmkészítésben, hogy a tehetségek együtt-

működéséről szól. Odaadom az anyagot a vágómnak, akivel mindig együtt dolgozom, és nem mondom meg neki, hogyan rakja össze, még ha a fejemben létezik is egy elképzelés. De a végén mindig sikerül meglepnie valami újdonsággal. Igazság szerint sosem úgy néz ki végül egy jelenet, mint ahogyan azt a sztoriboardokon lefestettük még a gyártási fázis elején. Az alapja ott van, a struktúrája is, csupán néhány puzzle darab kerül máshova, amitől megváltozik minden.

PCG: *Állandó kapcsolatban állt a játék készítőivel, az id Software munkatársaival?*

A.B.: Természetesen! Todd [Hollenshead], és Tim [Willits] folyamatos kapcsolatban álltak velem, de a forgatásra John Carmack is beugrott. Megmutattam nekik a díszleteket, még a forgatások előtt, és minden elnyerte a tetszésüket. Látták az összes díszletet, gyakran látogatták a forgatást, én pedig mindig elküldtem nekik az aznap leforgatott, nyers jeleneteket. Maximálisan kivették a részüket a munkából.

PCG: *Hozzájárultak ötleteikkel a filmhez?*

A.B.: Állandó, szinte napi kapcsolatban álltunk, így ez természetes. Nagyon elégedettek voltak, még a saját hang- és grafikai adatbázisukat is rendelkezésünkre bocsátották, nagyon segítőkészek voltak. Kivették a részüket, a premieren is jelen voltak.

PCG: *A premieren, miután megtekintették a végleges változatot, elégedettek voltak az id Software vezetői?*

A.B.: Igen, John Carmack például imádta. Odajött, és elmondta, menynyire tetszett neki a film, ami pedig az én legnagyobb megelégedésemre történt. Ez volt ugyanis a teszt. Ha a játék atyjának tetszik a moziváltozat, az jó jel.

PCG: *Vajon a játékosok körében is hasonló fogadtatásra lel majd a film?*

A.B.: Szerintem a játékosok többségének tetszeni fog a film, de persze nem lehet elnyerni mindenki tetszését. Ez mozi, és nem játék. Biztos vagyok benne, hogy minden játékosnak megvan a saját elképzelése, hogy milyennek is kéne lennie a Doom filmnek, de nem forgathatok több millió filmet, mindenki legnagyobb elégedettségére. Így az írók azokat az ötleteket tartották meg és fejlesztették tovább, ami a többségnek elnyerheti a tetszését. Rendezőként ez az egyik fő vezérelvem: filmjeimmel elnyerni a többség tetszését. Egy film fogadtatása olyan, mint akármi másé az életben: mindenkinek nem tetszhet.

PCG: *Azoknak forgatta a filmet, akik játszottak a Doommal, vagy esetleg olyasvalakit is megfoghat, aki még sosem próbálta?*

A.B.: A Doom egy First Person Shooter, tehát igen, a film a játékosoknak, igényeik szem előtt tartásával készült. Az FPS jelenet a filmben maximálisan a játékot idézi, maga is játékként fogható fel.

A filmre a

játékok előzményeként tekintek. Hogy ha sosem játszott valaki a játékkal, és úgy ül be a moziba, az kap egy képet arról, milyen is a Doom-élmény. Így a First Person jelenetnek két funkciója is van: szórakoztatja a tapasztaltakat, és bevezeti a tapasztalatlanokat.

PCG: *A négy és fél perc hosszú FPS rész nagyon hangulatos, valóban maximálisan a játékot idézi Pinky-vel, a láncfűrésszel, és a fegyverekkel. Milyen fogadtatásban részesült ez a jelenet?*

A.B.: Kiválóan! Már régebben is levetítettük ezt a jelenetet, és a közönség egyszerűen imádta. Nagyjából száz százalékos a tetszési indexe, rendkívüli reakciókat váltott ki.

PCG: *2000-ben rendezőként debütált a hollywoodi forgatagban, de ezt megelőzően operatőri teendőket látott el. Lehetséges, hogy a jövőben visszatér még a kamerák mögé?*

A.B.: Semmi sincs kizárva. Amennyiben kapok egy ajánlatot, amiben még fantáziát is látok, nem tartom elképzelhetetlennek, hogy ismét fényképezzek egy filmet. Nem szabok magamnak korlátokat.

PCG: *A rendezést, vagy a fényképezést élvezi jobban?*

A.B.: Tudod, rendezni azt hiszem, jobban szeretek, mert én lehetek a nagyfőnök. Tudod, mint egy elkényeztetett kölyök… Így is van belezsólásom a film vizualitásába, de olyan döntéseket is hozhatok, amikre ezelőtt nem volt lehetőségem. Javasolni javasolhattam, de most ha mondok valamit, akkor az úgy is lesz. Sokkal szabadabb kezet kapok a dolgokban. Rengeteg filmet fényképeztem, most csak eggyel tovább léptem, és tetszik, amit most csinálok.

PCG: *Hogyan gondol vissza Sydney Lumet-vel való munkájára?*

A.B.: Nagyszerű volt vele dolgozni. Tőle tanultam meg tu-

lajdonképpen filmet rendezni. Míg neki dolgoztam operatőrként, szépen ellestem a fortélyokat. Csodálatos élményként gondolok vissza együtt végzett munkáinkra, mai napig tartjuk a kapcsolatot. Szélesíteni akartam a látókörüm, ezért zárult le a közös korszakunk. Ő leginkább drámákat forgatott, de én ki akartam próbálni magam az akciófilmek és komédiák terén is. Így került tem be az Ikrek, és a Féktelenül operatőri székébe is, többek között.

PCG: *Ezek szerint a gyors tempójú akciót jobban kedveli a lassabb folyású drámáknál?*

A.B.: Nem, csak új tapasztalatokra volt szükségem. Mikor Jet Lível, és Joel Silverrel dolgoztam a Halálos Fegyver 4-en, akkor fogalmazódott meg bennem első önálló filmem (Öld meg Rómeót) ötlete. Kezdhettem volna rendezői munkásságomat akár egy drámával is, de a dolgok úgy alakultak, hogy mégis inkább egy akciófilmnél kötöttem ki. Ez persze nem azt jelenti, hogy csak ezekkel szeretném megtölteni a mozivásznat. A következő filmem például Pablo Escobar, a híres drogbáró életét dolgozza majd fel. Ez a drámaisága mellett mozgalmas is lesz. Ha jellemeznem kéne, azt mondanám, hogy a Sebhelyesarcú, és a Traffic keresztezése lesz.

PCG: *Mikor kezdődik a forgatás?*

A.B.: Valamikor jövőre, azt hiszem van még dolgom előtte.

PCG: *Térjünk vissza a Doomhoz. Rengeteg fegyver, lövöldözés és robbanás látható a filmben. Ezek hatékony kivitelezéséhez igénybe vett professzionális segítséget?*

A.B.: Természetesen. Még a forgatás megkezdése előtt felvettem egy, a brit különleges alakulatnál, az SAS-nél szolgáló tisztet. Csak a forgatás kedvéért jött vissza Irakból. Azt szerettem volna, ha a színészek igazi csapatként visel-

kedtek volna, mivel a vásznon is egy jól összeszokott csapatként jelennek meg. Meg kellett szokniuk, hogyan viselkedjenek úgy, mint az igazi tengerészgyalogosok. Széleskörű fegyveres, közelharci és támadási tréningeket csináltak végig, valamint éles lőszerrel is lőttek a felkészítés alatt. Ezt csinálták minden nap mindaddig, amíg valódi katonákként, hibátlanul nem viselkedtek. Az SAS-es katona minden forgatási napon ott volt velem, árgus szemekkel figyelte a színészek minden egyes lépését, és azonnal a hiba kijavítására utasította őket. Ott volt, hogy minden pontosnak és valóságosnak hasson.

PCG: *Láttuk, hogy ami a film végén történik, nyitva hagy néhány kérdést. Van helye a folytatásnak?*

A.B.: Szerintem van.

PCG: *Konkrét elképzelések vannak már, vagy ilyen messzire még nem jutottak el?*

A.B.: Komoly beszélgetéseket folytattunk az írókkal és döntéshozókkal egy esetleges folytatásról.

PCG: *Köszönöm, hogy időt szánt rám, további sok sikert kívánok a jövőbeli munkáihoz.*

A.B.: Köszönöm a kérdéseket.

Dante
dante@pc.games.hu

Tom Clancy's

SPLINTER CELL 4

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.BEWARESAMFISHER.COM | 2006/04

Nemrég felbolydult az egész Internet, olyan mértékben, amilyet már jó ideje nem tapasztaltam. Nem, most még nem jelentették be a már-már az urban legend kategória határait feszegető Duke Nukem Forever megjelenését, még csak StarCraft 2 bejelentés sem volt. Továbbmegyek: semmi olyan játékot nem tálaltak, amire a rutinosabb gamerek ne számítottak volna. Egész egyszerűen a Splinter Cell negyedik része került terítékre, ám a fordulat, melyet a screenshotok, és az elcsepegtetett információk hoztak, mindenkit meglepett.

Furcsa, de most egyik képen sem láthattuk a Sam Fisher márkajegyének számító éjjel- és hőlátó által kibocsátott három zöld pöttyöt. Nemhogy a már jól bevált és megszokott szerkezet nem volt kedvenc hősünk fején, de még hajat sem láthattunk rajta. Tar kopaszra borotvált ábrázat, narancssárga börtönegyenruha, kifejezetten anyagyilkos tekintet, börtönőrök, rácsok jellemezték a képeket. Csoda, hogy mindenki kereste az állát?

Mi történt? Hogy került Sam rácsok mögé? Miért marconább a tekintete a megszokottnál? Melyik bolygóra kerültünk? Ahhoz, hogy ezeket a bonyolult kérdéseket megpróbáljuk megválaszolni, vissza kell botorkálnunk egy keveset az időben, hogy Sam Fisher életét áttekintve jobban átlássuk a szituációt.

Sam Fisher a CIA és az Amerikai Tengerészet SEAL csapatának veteránja. 180 cm magas, súlya 77 kiló. Haja barna, szeme zöld, általában egy-két napos borostával mutatkozik. Kitűnő harctéri ismeretei és tapasztalata miatt 2003-ban felkérték, hogy legyen az akkor megalapított, Third Echelon nevű szigorúan titkos szervezet legelső ügynöke. Ez az egység hivatalosan az NSA (Nemzetbiztonsági Hivatal) egyik aldiviziója, és természetesen az amerikai polgárok szabadságának védelmére jött létre. Retrofuturisztikus hírnevét annak köszönheti, hogy a kémkedés klasszikus módszereinek használata mellett a legmodernebb megfigyelési, harcászati, és beszivárgó technikákat használják annak érdekében, hogy bejussanak az ellenséges területekre.

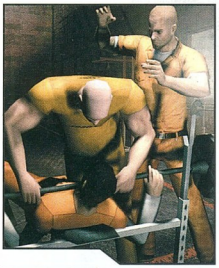
Fisher rendkívüli reflexekkel rendelkezik, és mestere a rejtőzködésnek. Mindig egyedül dolgozott a terepen, ez az ő munkamódszere. Sam a nyolcvanas évek elején Kelet-Németországban dolgozott egy légierőbázison, mint diplomáciai munkatárs (ami természetesen kémet jelentett). Itt ismerte meg Regan Burns-t, akit nem sokkal találkozásuk után feleségül is vett. 1985. május 31-én, még az NDK-ban lányuk született, akit a Sarah névre kereszteltek. Sajnos a Fisher család számára nem tartogatott sok szép meglepetést a sors, Sam felesége, Regan 1989-ben petefészekrákban elhunyt. Mivel hősünk már akkor is állandóan a világot járta titkos küldetések sorozatait teljesítve, ezért ezt az évet Fisher egy Bagdad melletti árokban töltötte, adatokat gyűjtve a Husszein rezsimről. Sarah az anyja temetését így kénytelen volt az apja nélkül átvészelni. (A 2006-ra tervezett Splinter Cell film nyitójelenete pontosan ezt a kis családmunka párhuzamot dolgozza majd fel!) Ez jellemző Sam és Sarah egész apa-lánya kapcsolatára, mert a Fishert rengeteg helyre szólította el kötelessége, így

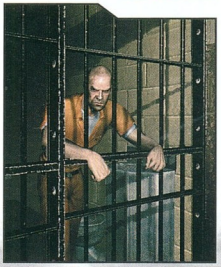
SÁRGAHÁZ

John McLean-Foreman, a Splinter Cell 4 forgatókönyvírója, miután alaposan lebombáztuk összes kérdésünkkel, csak annyit mondott: „Igen, elment az eszem, de mondok jobbat: ezért még fizetnek is."
Igen, valóban elég erősnek tűnhet az egész alapszituáció, de dicséretes, hogy mernek a srácok újítani Sam Fisher kalandjain. Ami még nagyon fontos volt John válaszai között, az egy kis mondatocska, amit a „Lambert (Sam parancsnoka, és talán egyetlen barátja) tudja, hogy mi történik?" kérdésre adott válaszul: „Igen, tisztában van mindennel. Lambert még mindig közel áll Sam-hez, és elég nehéz megértenie, hogy mi történt a legjobb emberével. Jó néhány alkalommal meglátogatta Sam-et a börtönben."
A válasz első mondata szolgálhat táptalajként a „kétely-elméletemhez"?

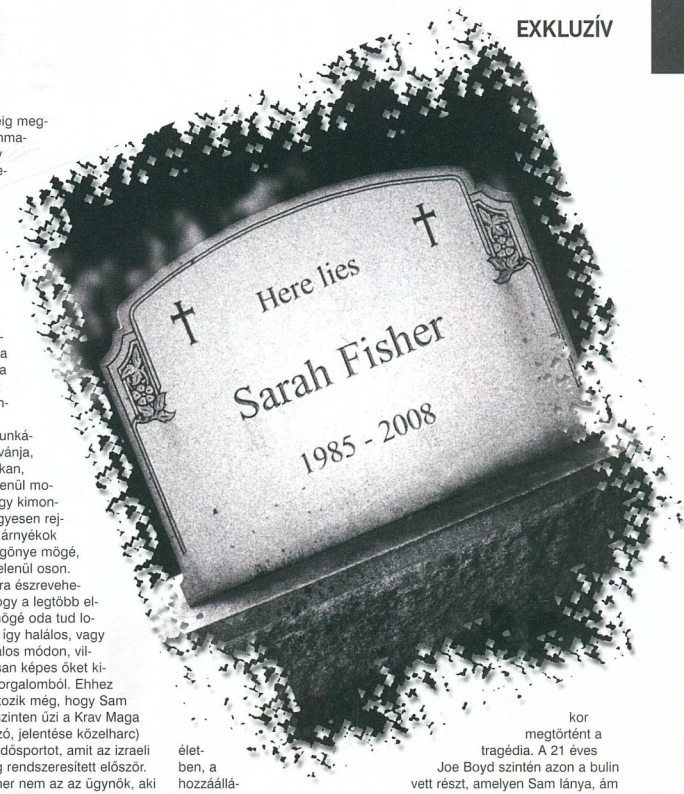
Ha azt mondjuk ugrás, azt kérdezed, milyen magasra...

sajnos lányát igen kevésszer látta. Éppen ezért kialakult egy afféle távoli ragaszkodás köztük.
Sam Fisher nem csak Kelet-Németországot járta meg, de a Szovjetunió felbomlását megelőzően valamennyi kommunista szatellit államot meglátogatott néhány információért. A CIA alkalmazásában, mint ahogy azt említettem diplomáciai munkatárs fedőtitulussal bejárta az egész világot, amo-





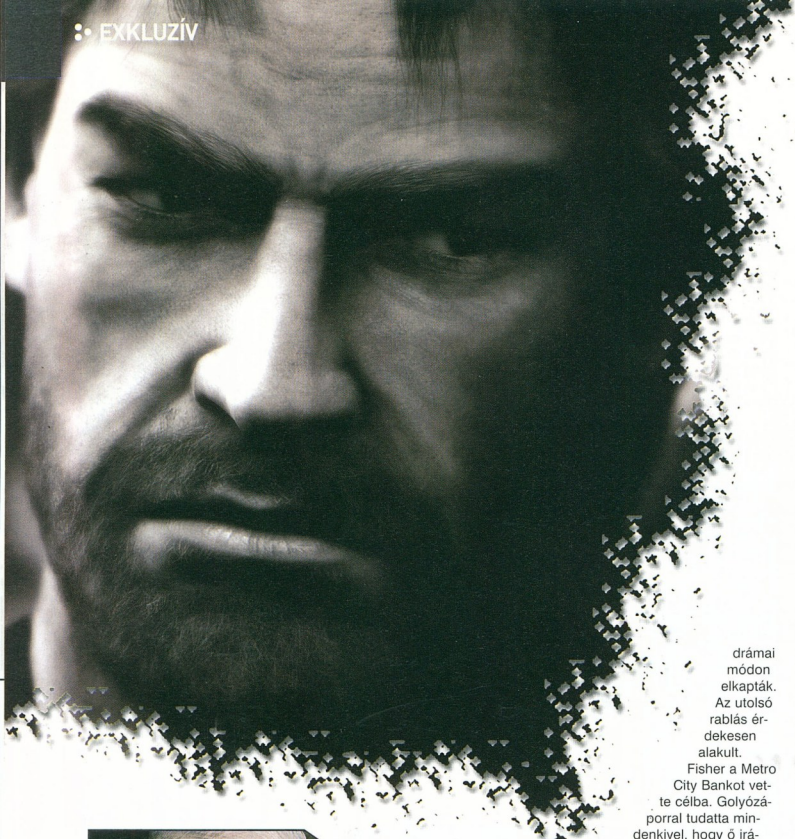
lyan öregurasan adatokat bányászva a hidegháboru végét érző Egyesült Államok számára. Maximálisan Fisherre vall, hogy egyáltalán nem élvezte a CIA-s időket. Nem ez a neki való feladat, úgyhogy megjárta az öbölháborút, Afganisztánt (ahol többek között holttestek alá rejtőzve védte ki az afgán katonák kalasnyikovjainak össztüzét), és minden olyan helyszínt, ahol az adrenalinszintje „fisheri" magasságokba szökhetett.
Mivel Sam Fisher - katonai szemszögből vizsgált - létezését minden kormányügynökség tagadja, ezért múltját csak igen kevés ember ismeri, így a mi információink is elég ködösek eddigi életéről.
A Third Echelonbeli kiképzéséről ellenben annál többet tudunk: Sam a folyamatos edzésnek köszönhetően kifejezetten atlétikus természet, különösen, ha a korát is figyelembe vesszük. A magasságok leküzdése előtt neki nem a „miért?", hanem a „milyen módon?" kérdés ugrik be. Akadály nélkül mászik fel - első látásra - megmászhatatlan falfelületeken, csöveken. Képes spárgában, két fal között kitámasztva szinte korlátlan ideig megtartani önmagát, vagy éppen sebesen robogó vonatok alvázán kapaszkodva másznl, pár centiméterrel a földtől, ha a helyzet úgy kívánja.
Fisher munkája megkívánja, hogy halkan, észrevétlenül mozogjon, így kimondottan ügyesen rejtőzködik árnyékok sötét függönye mögé, és nesztelenül oson. Olyannyira észrevehetetlen, hogy a legtöbb ellenfele mögé oda tud lopakodni, így halálos, vagy nem halálos módon, villámgyorsan képes őket kivonni a forgalomból. Ehhez hozzátartozik még, hogy Sam mesteri szinten úzi a Krav Maga (héber szó, jelentése közelharc) nevű küzdősportot, amit az izraeli hadsereg rendszeresített először.
Sam Fisher nem az az ügynök, aki hatvanféle puskával indul neki egy-egy küldetésnek. Ő csak végső esetben használja lőfegyvereit, így nincs is szükség túl sok variációra. Két örök társát a belga Fabrique Nationale gyártja, ám a Third Echelon számára finoman módosított, tökéletesített verziók készültek. Az SC Pistol egy 20 tölténnyel megtöltött apró, ámde annál veszélyesebb szerkezet.
A Pandora Tomorrow-ban lézeres célzó berendezés, a Chaos Theory-ben elektromos berendezések megzavarására alkalmas OCP eszköz volt ráerősítve. Ez is megmutatja széles felhasználhatósági területét. De ha Splinter Cell ügynökről van szó, akkor ez csak másodlagos fegyver. Fisher legfőbb társa az SC-20K nevezetű puska. Ez a gyönyörűség beépített hangtompítóval rendelkezik, másfélszeres zoom-képes távcső kapott helyet a tetején, valamint 30 töltény fér el egyetlen tárjában. Jegyezzük meg, hogy nincs Fisher SC-20K nélkül. Ők ketten mindig együtt vannak, szinte mármár elválaszthatatlan társak.
Ez most a Splinter Cell 4, hogy jön ide ez a sok maszlag Sam Fisher előéletéről, kiképzéséről, fegyvereiről... - kérdezhetné akárki. Mint, ahogyan jeleztem az elején, a konkrét alaphelyzet ismertetése előtt meg kellett ismernünk hősünk fontosabb állomásait az



életben, a hozzáállását a dolgokhoz, valamint a karaktert, mint embert. Most pedig jöjjön a dolgok - részleges - magyarázata.
2008-at írunk, Sam Fisher már öt éve a Third Echelon ügynöke. Lánya, Sarah, már 23 éves, éppen most végezte el az egyetemet. Ezt megünnepelendő tartottak egy

A romantikus pillanatot az örök érkezése szakította félbe

végzős diákoknak szóló bulit a chicagói egyetem egyik campusában, ahonnan a lány éjjel elindult, hogy átérjen saját kollégiumába. Békésen sétált az út mentén, mikor megtörtént a tragédia. A 21 éves Joe Boyd szintén azon a bulin vett részt, amelyen Sam lánya, ám ő jóval több alkoholt fogyasztott, ezt követően beült 1987-es évjáratú autójába, és szintén hazaindult. Sötét volt, mintha az éjszaka elnyelt volna minden fényforrást, beleértve Joe autójának fényszóróit is. Ez még mind nem volt elég, de az italtól, és a fáradtságtól elbóbiskoló Mr. Boyd nagy sebességgel (negyvenes táblánál nyolcvannal) közlekedve nem vette észre az út szélén sétáló Sarah-t, és elgázolta a lányt. Sarah Fisher a helyszínen belehalt sérüléseibe, Joe-t pedig letartóztatták, az óvadékot 50000 dollárban állapították meg.



drámai módon elkapták. Az utolsó rablás érdekesen alakult. Fisher a Metro City Bankot vette célba. Golyózáporral tudatta mindenkivel, hogy ő irányít, a civilekből pajzsot font maga köré, majd az igazgatónak megparancsolta, hogy hívja ki a rendőrséget a helyszínre. Helyi járőr és SWAT egységek egyaránt ellepték a helyszínt, így kezdetét vette az egész napos túszdráma, aminek a végén Fisher szó nélkül letette a fegyvert, és megadta magát.

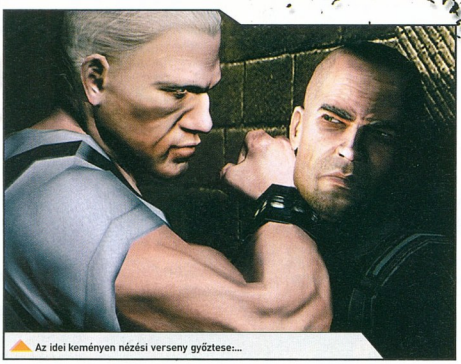
A kéthónapos bankrablóturné alatt számos civil, és két rendőr is életét vesztette, Fisher pedig továbbra sem volt hajlandó elárulni az ellopott négy millió dollár hollétét. Nem mintha ez számított volna, az erőszakos bűncselekmények következtében a bíró tizenegyszeres életfogytiglanra ítélte Sam Fishert, a feltételes szabadlábra helyezés lehetősége nélkül.

Nos, ez történt, ezért került Sam Fisher börtönbe, ezért olyan marcona a tekintete, ezért kopasz a feje.

Természetesen nem hagyhatjuk ennyiben, nem valószínű, hogy csak ennyi történt. Ezt látja a nyilvánosság, ez történik az avatatlan szempárok előtt, de mi azért csak kételkedjünk. Rögtön adok is rá konkrét okokat.

Sam Fisher börtönbüntetését a Leavenworth büntetés-végrehajtó intézetben tölti, ahol cellatársa Jamie Washington. A képeken láthatjuk, ő az a fickó, aki Sam-mel együtt éppen szökésben van a kóterből. Ezt a srácot szintén többszörös életfogytiglanra ítélték néhány Louisianában elkövetett bűncselekményért, és kint, a szabad világban a John Brown's Army nevű, New Orleans-i székhelyű bűnszövetkezet egyik tagja volt. Ezt a kis szervezetet nem tartják számon a lakosságra komoly veszélyt jelentő fenyegetésként.

Sam és Jamie kint nem ismerték egymást. Mivel cellatársak, ezért Fisher óhatatlanul is lebukott Washington előtt, mikor éppen a szökésén ügyködött a cellájában, és ugyebár egy börtönben, ha valaki szökni próbál, amit megtud még



Az idei keményen nézési verseny győztese:...

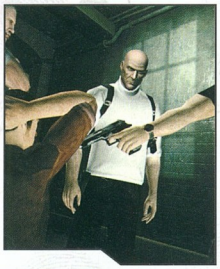
A nyilvános verzió szerint ekkor valami történt Sam Fisherrel. Nem elég, hogy mindössze nyolcévnyi házasság után elhunyt a felesége, most még a huszonhárom éves lánya is életét vesztette, egy másik ember felelőtlensége miatt. Úgy tűnik, ezt nehezen tudta feldolgozni Fisher. Elbocsátották a Third Echelontól, magába roskadt, de nem ült túl sokáig a babérjain.

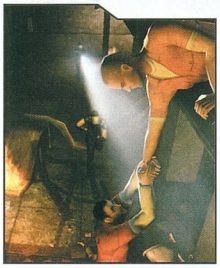
A sajtójelentések szerint egy negyven és ötven év közötti, 180 centiméter magas fehér férfi sorozatos bankrablásokat követ el, szerte az országban. Az illető egy furcsa, automata gépfegyverrel van felszerelkezve, soha nem hord maszkot, állandóan egyedül dolgozik, mindig gyalog hagyja el a tett színhelyét, ugyanakkor senki sem tud róla semmit. Természetesen az illető maga Sam Fisher, aki éjjellátó nélkül, jól bevált SC-20K-jával oldalán kirabolta a pénzintézeteket. A bűntények során eltulajdonított négy millió dollár nyomtalanul eltűnt, Sam Fishert pedig

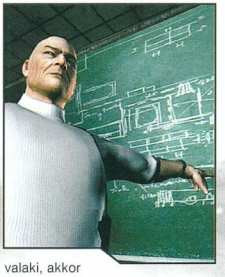
PSZICHOLÓGIAI ANALÍZIS

Mikor elfogták Fishert, kirendeltek mellé egy törvényszéki pszichológust, aki elkészítette Sam jellemrajzát. A beszélgetésük során készült vázlatot olvashatjuk el alant.

- Fehér férfi.
- A 40-es éveinek végén jár, testén számos heg található, ugyanakkor fizikuma egy fiatal atlétáéhoz mérhető.
- Minden bűncselekményt egyedül követett el.
- A rablások során kiszámíthatatlan viselkedés úgy a módszereiben, mint a civilekkel való bánásmódjában. Előre eltervezett taktika?
- Meglepő módon nem feszeng a civil áldozatok gondolatától.
- Özvegy.
- Nincs priusza.
- Többszörösen kitüntetett katonai múlt, ex-SEAL.
- A szülei gyerekkorában meghaltak, bentlakásos katonai iskolában tanult.
- Habár tagadja, biztos vagyok benne, hogy a közelmúltban komoly érzelmi traumát szenvedett.
- Nem volt komoly kapcsolata, mióta elhunyt a felesége.
- Azt állítja, nincs semmi hobbija.
- Nagyon intelligens.
- Testtartása és lélegzése maximálisan kontrollált. Nincsenek véletlen, vagy szándékos mozdulatok, elég zavaró nézni.
- Nem iszik alkoholt.
- Nem dohányzik.
- Nem vallásos.
- Mozdulatlansággal tolerálja a keresztkérdéseket, és sosem szakítja meg a szemkontaktust. Úgy vélem kimondottan veszélyes ennek a férfinak hátat fordítani.
- Nem tartja szükségesnek megmagyarázni cselekedeteit.
- Sem idegesség, sem depresszió jelei nem tapasztalhatók nála, mikor szembesítem azzal, hogy tizenegyszeres életfogytiglan a büntetése.







mit, de titkos jelentések összefüggésbe hoznak a csoporttal egy Enrica Villablanca nevű vegyészhölgyet is, bár az információk még igencsak kuszák vele kapcsolatban. A kétely magja mindenkiben ott van?

Nem tudom, ki, hogy van vele, de azért fel lehet fedezni egy-két árulkodó jelet. Persze valószínű az is, hogy csak vaktában lövöldözöm, és csak elképzelem a jeleket. Üsse kavics, futtassunk eszmét! Nos, itt van Sam Fisher. Mióta információnk van róla, azóta patriotikus módon, kizárólag a hazáját szolgálja. A kötelességtudat olyan erős benne, hogy a rangsorban előrébb állnak a haza-, mint a saját érdekei.

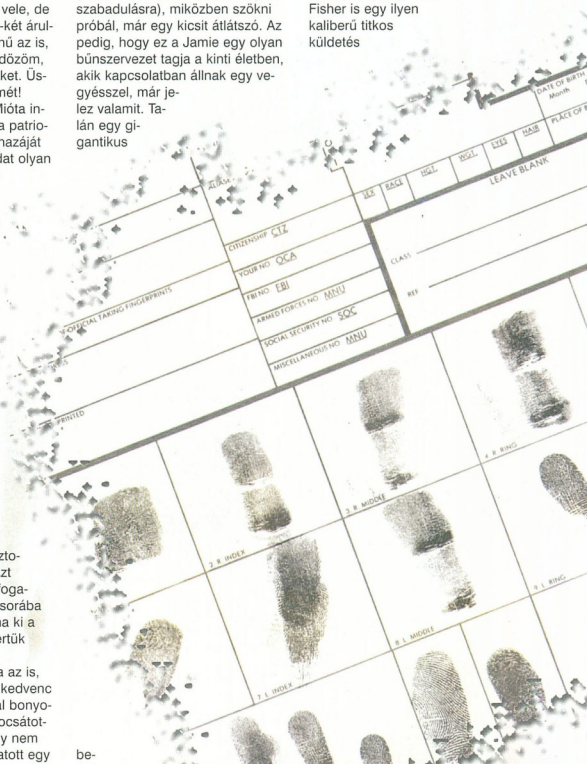
Ezt az előző játékok során tapasztalhattuk, valamint indikálja ezt az is, hogy miközben a 1989-ben a feleségét az Egyesült Államokban örök nyugalomra helyezték, addig ő a Közel-Keleten elfogott egy magas beosztású irakit.

A lánya tragikus körülmények között elhunyt, idáig minden tiszta. Azt is hajlamos vagyok elhinni, hogy Sam-et ez ténylegesen összetörte lelkileg, biztosan nagyon megviselte. Azt azonban már kétkedve fogadom, hogy bankrablások sorába menekülve eresztette volna ki a dühét. Nem ilyennek ismertük meg Fishert.

Árulkodó nyom számomra az is, hogy ezeket a rablásokat kedvenc fegyverével, az SC-20K-val bonyolította le. Amennyiben elbocsátották a Third Echelontól, úgy nem valószínű, hogy megtarthatott egy ilyen kis szuvenírt saját használatra. Igen, valóban: a civil-, és rendőráldozatokat nem tudom megmagyarázni, de nézzük tovább a kételyem okait.

Elkövette a bankrablásokat, elrejtette valahova a zsákmányolt pénzt, majd a denveri Metro City Bankot már ki sem rabolta, csak megparancsolta az igazgatónak, hogy hívja ki a rendőrséget. Ezt követően szó nélkül megadta magát. Csak hogy rátegyünk még egy lapáttal erre a történetfonalra: Sam Fisher a tárgyalásra nem igényelte a kijelölt védőügyvédet, saját maga képviseletére vállalkozott. Ahogy elkezdődött az eljárás, azonnal bűnösnek vallotta magát, ezt követően, pedig a büntetést is kiszabták. Haladjunk tovább.

A börtönben cellatársként Jamie Washingtont kapta meg, ezzel még nincs probléma. Viszont a tény az, hogy a rejtőzködés, és a beszivárgás nagymestere, Sam Fisher lebukjon a cellatársa előtt (akinek szintén semmi reménye a szabadulásra), miközben szökni próbál, már egy kicsit átlátszó. Az pedig, hogy ez a Jamie egy olyan bűnszervezet tagja a kinti életben, akik kapcsolatban állnak egy vegyésszel, már jelez valamit. Talán egy gigantikus



beépülésről van szó? Sam Fisher tökéletes álcával beszivárog egy olyan szervezetbe, amely vegyi fegyverrel fenyegeti az amerikai népet? Ki tudja… Ez is egy lehetőség.

Nem tudom, hogy ki nézte a 24 című TV-sorozatot. Abban egy Jack Bauer nevű, öntörvényű, patrióta terrorista-elhárító ügynök extrém módszerekhez folyamodva segít országán. Egyszer például megszöktetett a börtönből egy drogbárót csak azért, hogy beépülhessen a szervezetébe. A külvilág számára Bauer volt az első számú közellenség, mivel senki sem tudott az akcióról, csak az ügynök és az Egyesült Államok elnöke. Nem lehet, hogy Sam Fisher is egy ilyen kaliberű titkos küldetés keretei közt került börtönbe? Ki tudja… Lehet, hogy eszmefuttatásommal hatalmas bakot lőttem, de ez is egy teória, és ha belegondolunk, nem is olyan valószínűtlen. A következő számunkban már felfedjük a játék hivatalos alcímét is, valamint részletesebb információkkal is találkozhattok. A 2006 végi megjelenésig azonban semmi sem biztos. Az egyedüli stabil pont az maga Sam Fisher.

valaki, akkor már ketten próbálnak meglógni. Így volt ez most is, Jamie megfenyegette Sam-et, hogy bemártja, hacsak nem viszi magával. Habár Fisher vonakodva egyezett bele a kooperációba, a szökés során Washington információi a börtönről mégis létfontosságúaknak bizonyultak.

A szökés előkészítése során kialakult köztük egy kölcsönös, tiszteletre épülő, már-már baráti viszony, így a konkrét menekülést követően Jamie elvitte Sam-et a John Brown's Army főhadiszállására, ahol összeismerkedtette az ex-kémet a bandatagokkal. Fisher jelenleg is náluk tartózkodik.

A bűnszövetkezet vezetője Emile Dufrainse (ő a Hitman-re hasonlító, fehér garbós kopasz férfi), jobb kezét pedig Carson Moss-nak hívják (Sam-et szorítja falhoz az egyik képen, nyilván riválist/veszélyforrást lát benne). Ez még nem jelentene önmagában sem-

Dante
dante@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Sam Fisher kalandjai száznyolcvan fokos fordulatot vesznek, minden megváltozik.

DVD: Demo, Video, Hátlép, Képmutató, Trainer, Patch

- Bátor lépés újítani
- Csavaros történet
- Sam emberi oldala

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

INFO NIVAL INTERACTIVE | UBISOFT | WWW.MIGHTANDMAGICGAME.COM/TEASER | 2006. FEBRUÁR

Aligha van olyan stratégia-, vagy egyáltalán játékrajongó, aki ne tudná: 2006-ben nagy öröm és boldogság költözik köreinkbe, hiszen az év elején jelenik meg minden idők legsikeresebb, fantasy világban játszódó, körökre osztott játéka-nak, a kultikus Heroes of Might and Magic sorozatnak ötödik, mondhatni jubileumi epizódja.

A várva-várt nap vészesen közeledik, s ahogy az ilyenkor lenni szokott, a készítők olyan kifejezéseket vesznek egyre gyakrabban szájukra, mint „eddig sosem látott", vagy „hihetetlen fejlesztés". Hajlamos vagyok az ilyen és ehhez hasonló kijelentéseket egy megértő félmosollyal elintézni, de ebben az esetben az elérhető képeket és infókat alaposan áttanulmányozva kezdek meginogni. Főleg azért, mert a Heroes 5 olyannyira szépnek tűnik, hogy arra nehéz szavakat találni, de mivel ez a dolgom, talán mégis megpróbálom.

Hátborzongató részletesség, letisztult képi világ, és apróléko-

san megtervezett környezet jellemzi a játékot; úgy tűnik a fejlesztőknek olyan grafikus motort sikerült hegeszteniük, mely egyszerűen gyönyörű. Higgyétek el, a sok pozitív jelző nem csak üres szócséplés, valóban elképesztőnek tűnik a grafika, s természetesen minden lény teljesen új külsőt kapott, sokkal komolyabbak, divatos szóval élve „darkosabbak" lettek, különleges animációkkal és hangokkal rendelkeznek, a hősökről nem is beszélve.

Mivel más kiadóhoz, az Ubisofthoz került a márka, úgy döntöttek, vadonatúj univerzumot terveznek az ötödik részhez, ezzel részben egy új korszak kezdetét is jelzik, másrészt viszont nem titok: már közepes siker esetén is bizonyosan jönnek majd a folytatások, melyek ugyanezt a világot terjesztik, bővítik ki, tehát a jövőre nézve egyfajta egységesítő szándék is megfigyelhető, illetve gondoltak az újdonsült játékosokra is, akik esetleg összezavarodnának az előző részek változatos hadszíntereitől. Az új helyszínről ejtsünk mindenesetre néhány szót, első pillanatban az tűnik fel, hogy hatalmas, és rendkívül gazdag potenciált rejt magában. A készítők előszeretettel használják a „felnőtt" szót, ha szóba kerül a téma, és tényleg: az előzőekhez képest sokkal sötétebb, komorabb háttértörténeteket kapunk, egy furcsa és félelmetes világban. Azonban ha szóba jön maga a sztori, a fejlesztők csak szemlesütve, szűzlányokat megszégyenítő naivitással hallgatnak, mindössze annyit sikerült kiszedni belőlük, hogy a központi karakter a csoda-

A JÖVŐ HÍRNÖKE

A készítők a jelek szerint nem lógatják a lábukat, hiszen néhány óvatlanul elejtett megjegyzés alapján arra következtethetünk: még ki sem jött az új epizód, a játékvilág alkimistái máris a következő részeken törik a fejüket. A tervük az, hogy az elkövetkezendő években számos, ebben a vadonatúj világban játszódó programot fognak piacra dobni, legalább öt olyan fajjal, akikkel eddig még nem találkozhattunk. Azért fiúk, reméljük, a mennyiség nem fog a minőség rovására menni...

DUNGEON BESTIÁK

A megújult faj hasonló újdonságot nyújtó lényekkel büszkélkedhet, ezek konkrétan a következők: Scout (upgradelt verziója: Assasin), Blood Sister (Blood Fury), Minotaur Slave (Minotaur Guard), Dark Raider (Dark Champion), Hydra (Deep Hydra), Shadow Witch (Shadow Matriarch), Shadow Dragon (Black Dragon). Kellemes névsor, meg kell hagyni...

szép Isabel lesz, aki választottja, Nicolai, a soros emberi uralkodó oldalán indul harcba a portyázó, később már önmagukat sokkal komolyabban vevő démoni hordák ellen. Ám a hírek szerint hites ura nem bírja a strapát, így e bájos hölgynek kell átvennie a seregek irányítását. A Heroes sorozatban mindig is biztos pontnak számított a történet, nem lesz tehát ez másképp most sem, a fejlemények olyan perpatvarba kényszerítik hőseinket, melyben minden faj érdekelt, és senki sem tudja, kinek az oldalán áll a másik. A sztori minden jel szerint a sorozat történetének legdrámaibb, legepikusabb darabja lesz, meglepő fordulatokkal, és persze árulásokkal. Az újdonsült univerzumot egyébként több bennfentes bevallása szerint leginkább Tolkien világa inspirálta, s a tervezésben igen tevékeny szerepet vállalt többek között a Black Moon Chronicles megalkotója, Olivier Ledroit is.

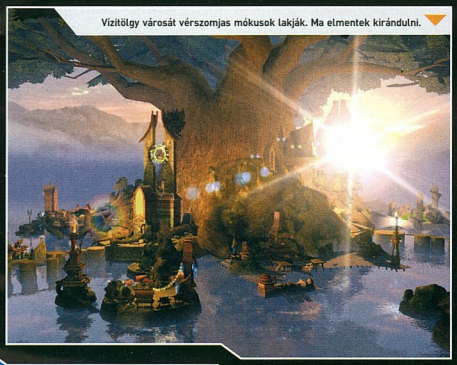
A játékban hat faj közül válogathatunk majd, ezek a természettel harmóniában élő tündék, a Sylvan nép képviselői, a változatos varázslatokkal és mágiával foglalkozó Academy okkult mesterei, a démoni hordákat felvonultató Inferno ördögi kreatúrái, az élőhalott Nekromanták holtjai és vámpírjai, valamint a dicső fényben tündöklő Haven emberi lényei. A végére hagytam a Dungeon frakciót, amely teljesen megváltozott, hiszen mindeddig csak híres-hírhedt mitológiai lények masszája volt ez, mostanra azonban egy kiegyensúlyozott, átgondolt koncepció lett belőle. Alapját a közkedvelt Dark Elfek képezik, akiknek titokzatossága, sajátos atmoszférával rendelkező élete telitalálat lehet (különösen kellemesnek ígérkezik a legendás Blood Sisterek bevetésének lehetősége). Rejtélyes nép ez, nem igazán jóindulatúak, de nem is mondhatóak gonosznak, a saját útjukat járják, saját terveiket szövögetik, s azt a szerencsétlent, aki útjukat állja, kíméletlenül, hezitálás nélkül elsöprik. Ők egyébként az eddig hiányzó felszín-alvilág balansz megvalósulásában is fontos szerepet játszanak.

A hat csoport természetesen olyan kifinomult egyensúlyt alkot, melyet már megszokhattunk az előző epizódokban. Mindezeken felül a játék során több mint száz életformát (extrém esetekben ez a jelző azért talán túl hízelgő) ismerhetünk meg, és 40 feletti varázslatot sajátíthatnak el hőseink.

A csatákat nem csak a megszokott, hagyományos módon élvezhetjük (melyek azért szintén jelentősen felturbózott külsőt kaptak), hanem átválthatunk dinamikus nézetre is, ami azonnal a csatatér kellős közepére repít minket. Az ütközetek során természetesen rajtunk áll, milyen taktikát választunk, nyílt sisakkal támadunk-e, vagy pajzsunk mögé bújva „kövekkel dobálózunk", mindenre van lehetőségünk. Kicsit félhetünk ugyan, hogy a játék elmegy a mindent a szemnek, semmit az agynak irányba, de a készítők esküsznek az ellenkezője mellett. Mint mondják, a lényeget, a korábbi részek erényeit alapjaiban változatlanul hagyták, mindössze finomították, tökéletesítették azokat, na meg persze grafikailag kívánnak nagyot robbantani. Nem véletlenül mottójuk „Evolution, not revolution".

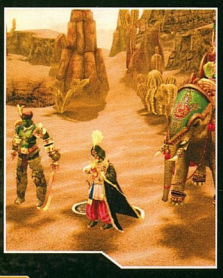
A negyedik részben bemutatkozott napi lénytermelődés (szép magyar szó...) - sokak szerint teljesen jogosan - búcsút vesz tőlünk, s visszatér a heti egyszeri utánpótlás szisztémája. A kezelőfelületet könnyebben kezelhetővé, felhasználóbaráttá tették (nem mintha az előző verziókban látott megoldáshoz 400-as intelligenciahányadosra lett volna szükségünk), ezzel is talán kicsit azt szeretnék, ha az új játékosok nem rettentenének el az első pillantban a világ komplexitását látva. A progiban egyébként hat kampány, és több mint harminc különálló küldetés vár ránk, lesz tehát kihívás bőven. Továbbá új hősi képességek, továbbfejlesztett AI és multiplayer rész, valamint elképesztő audió élmények is birizgálják majd agyunkat és érzékszerveinket. Az előjelek tehát igen kedvezőek, minden adott arra, hogy folytatódjon a legenda, és a műfaj kedvelői ismét egy olyan anyagot kapjanak a kezükbe, ami hosszú időre képes lekötni őket. Az új univerzum, a teljesen átgyúrt grafika, a fajok változatossága és egyedisége, a remekül eltalált játékmenet mind-mind garancia lehet erre. Mint tudjuk, a tapasztalatok szerint a megjelenéssel érdemes óvatosan bánni, maradjunk annyiban, hogy a ránk következő év első negyedének végeztével már reméljük, a monitor előtt fogunk álmatlanul virrasztani, ördögökkel, angyalokkal, és különböző élénkítő, serkentő szerekkel körülvéve. A képeket elnézve úgy érzem, a várakozással töltött hónapok piszok kemények lesznek...

babbit
babbit@pc.games.hu



Vízitölgy városát vérszomjas mókusok lakják. Ma elmentek kirándulni.

Ne támasszátok a szerszámot, gyertek ti is kaszálni!



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Gyönyörű grafika és lebilincselő játékélmény egy teljesen új hadszíntéren.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Külső
- Játékmenet
- Heroes feeling

INFO EDEN | ATARI | - | 2006. ŐSZE

GOPLAY

ALONE IN THE DARK™

Az Atari második alkalommal tartotta meg a Go Play! elnevezésű rendezvényt, amely során a cég jövőbeli elképzeléseit vázolták, és a jövő év első felében megjelenő játékokat mutatták be a szerencsés kiválasztottaknak. A honi lapok közül egyedül mi jutottunk el Lyonba, ahol beszélgethettünk az Atari legfontosabb játékainak fejlesztőivel, és lehetőségünk nyílt megnézni, és elsőként kipróbálni olyan játékokat, mint a Timeshift, a Driver: Parallel Lines, a Desperados 2, vagy éppen a Neverwinter Nights 2. Emellett megnézhettük, mire is számíthatunk az általunk egyik leginkább várt játék, az Alone in the Dark kapcsán. A következő oldalakon a rendezvényen tapasztaltakról olvashattok beszámolót.

Sajnos az Atari-nál pontosan tudták, hogy a legnagyobb érdeklődés a kultikus sorozat folytatását övezi majd, éppen ezért erről a játékról árulták el a legkevesebbet, hogy minél jobban felkeltsék azok érdeklődését is, akik esetleg még nem is hallottak a folytatásról. A játékot Stephane Baudet, a játékot fejlesztő Eden stúdió vezetője mutatta be. Mesélt néhány szót a játékról, illetve megmutatott egy, a prezentáció kedvéért összerakott jelenetet, amely főleg a játékot hajtó grafikus motor, a filmes effektek, és a program hangulatának bemutatására szolgált. Ezután feltehettünk neki néhány kérdést is, az alábbiakban a látottak, és hallottak alapján összegyűjtött legfontosabb információkat olvashatjátok.

Az utolsó, 2001-ben megjelent Alone in the Dark: The New Nightmare - enyhén szólva - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ezért az új epizóddal - a divatnak megfelelő - új irányt céloztak be a fejlesztés kezdetén, így az új, következő generációs Alone in the Dark kevésbé épít a szöszmötölős feladat megoldásokra, annál inkább a filmszerű sztori vezetésre, képi megoldásokra, a látványos akciókra, a nyomasztó hangulatra, és látványra. A fejlesztők végigjátszották az összes jelenleg elérhető túlélő horrort, és alaposan tanulmányozták a Fahrenheit megoldásait is. Az AitD valahol a két irányvonal között helyezkedik majd el. Szerencsére nem kell félnünk attól, hogy az akcióje-
leneteket
megint gombnyomogatós, kartologatós módszerrel kell végigjátszanunk, itt bizony minden akciót a játékosnak kell majd végrehajtani.

Nna, ott a kapu, remélem az asszony nem veszi észre, hogy ittam egy kicsit

A legfontosabb, és legnehezebb feladat a helyszín kiválasztása volt, hosszú gondolkodás, és válogatás után végül a Manhattan közepén található, „város a városban" jelzővel illetett Central Parkra esett a választás. Stephane Baudet elmondta, többször jártak a parkban éjszaka, és bizony a csapat tagjai majdnem szívrohamot kaptak minden halk nesz, gallyroppanás hallatán. A játék főhőse, Edward Carnby kénytelen lesz az „élő, lélegző" park minden rejtett szegletét bejárni a nagyjából egy éjszaka történéseit összefoglaló sztori során. A parkban nem csak az előre meghatározott helyszínekre mehetünk, kedvünkre bejárhatjuk azt, hogy a parkban lézengő alakok által elejtett félmondatokból, a mellékküldetésekből még több információhoz juthassunk.

Pár szót a játék grafikájáról. A prezentációra összerakott jelenet láttán azt kell mondanom, a következő generáció kifejezés kezd valóban értelmet nyerni. A fejlesztők által kitűzött célt, azaz a filmszerű megjelenítést sikerült eddig sosem látott, és elképzelhetetlennek tűnő szintre emelni. A csapat vezető tervezője által vezérelt PC-n bemutatta a filmes effekteket, a fény-árnyék, tűz-, és füst effektek sokaságát, mindezt döbbenetes minőségben, valós időben. A játékot eddig csak Xbox360-ra jelentették be, de Stephane elárulta, további platformokkal kapcsolatos bejelentésekre is számíthatunk

Ha sikerül megvalósítani a fejlesztők által eltervezetteket, akkor bizony jövő év vége felé döbbenetes élményben lesz részünk. Remélhetőleg, addig még többször is beszámolhatunk a játék fejlesztéséről.

AZ ATARI JÖVŐKÉPE

Az Atari Go Play! rendezvény nyitóbeszédeit Bruno Bonnell és Denis Guyennot, a cég két főnöke tartotta, akik néhány szóban vázolták, hogyan is látják az Atari, és egyben a játékipar jövőjét. Elmondták, nagy örömükre idén sikerült kimagasló sikereket elérniük három játékkal is (ezek a Fahrenheit, az Asterix & Obelix XXL 2, és a Dragonball Z: Budokai Tenkaichi), és az elkövetkezendőkben nem szándékoznak alább adni a játékok minőségét illetően. Az összes létező platformot támogatni fogják a WWW, azaz a Where - When - Whatever (bárhol, bármikor, bármit) filozófia nevében. Szeretnék azokat a játékosokat is kiszolgálni, akik naponta csak pár percet szeretnének, valóban csak a kikapcsolódás kedvéért játszani. Ennek érdekében olyan programokat akarnak készíteni, amelyekben a DVD jelenet választás opciójához hasonlóan a játékosok átugorhatnak a számukra leginkább tetsző pályákra. Az Atari továbbra is fontos feladatként kezeli a tehetséges fejlesztők felkutatását, viszont az eddigi gyakorlattal ellentétben nem törekednek feltétlenül az integrációra.

INFO SABER INTERACTIVE | ATARI | - | 2006. MÁRCIUS

Anem túl távoli jövőben játszódó történet főszereplője Michael Swift, egy katona, akit leszerelése után egy fontos kísérlet alanyául választotta az Egyesült Államok kormánya. A kísérletben két forradalminak ígérkező találmányt, a Quantum öltözéket, és a Chronomicron nevű szerkezetet kellett tesztelje. Ezek a találmányok az időutazás eszközei voltak, és a kormány mellett természetesen több kétes hírű szervezet is érdeklődött irántuk. Az egyik ilyen szervezet ismeretlen, maszkos képviselője bejutott a kísérletek helyszínére, és visszajutatta Michael Swift-et 1911-be. Michael kiképzésének, és találékonyságának köszönhetően visszatért a jelenbe, de mielőtt nekiláthatott volna az ünneplésnek, rá kellett döbbenjen, hogy egy számára teljesen ismeretlen, alternatív jelenbe érkezett. A játék története gyakorlatilag innen indul, a főhős feladata tehát, hogy túlélje a számtalan rosszfiú támadását, és valahogy visszajusson a „rendes" jelenbe.

Ahogy az már korábban, a sajtóközleményeket olvasva is kiderült, a TimeShift abban különbözik a hagyományos FPS-ektől, hogy egyrészt a történet során több korba is eljutunk, másrészt - ami a fontosabb különbség -, hogy a Quantum öltözéknek köszönhetően uralni tudjuk az időt. Vagyis előre-, és visszatekerhetjük, illetve megállíthatjuk, amikor csak a kedvünk tartja. Azaz mindig, amikor a Quantum öltözék energia tárolói újratöltődnek. Az idő trükköket tehát csak bizonyos ideig használhatjuk (15-25 másodperc), majd várnunk kell egy meghatározott ideig, amíg a tárolók feltöltődnek.

Amikor szorult helyzetbe kerülünk, például egy ház sarkához érve azt látjuk, hogy ott bekanyarodva egy rakás ellenséges katona vár ránk, megállíthatjuk az időt, majd peckesen lépdelve elé-jük állhatunk, és halomra lőhetjük őket. Ha úgy tartja a kedvünk, akkor odaállhatunk valamelyik elé, elvehetjük - vagy akár ki is lőhetjük - a fegyvert a kezéből, mögé állhatunk, és nevetve elintézhetjük szegénykét. Az adott fegyvert meg is szerezhetjük, ha

az erősebb, gyorsabb, jobb, mint amelyik épp nálunk van. A fejlesztők ennek az idő trükknek a bevezetésével elérték, hogy a játékos minden egyes szituációt számtalan különféle módon oldhat meg, például egy szigorúan, katonákkal, és keresőfényekkel biztosított kapuhoz érve megállíthatjuk az időt, kiléphetünk a kapu elé, és kinyírhatjuk a kapu túloldalán állókat. Vagy, ha úgy tartja kedvünk, akkor átsétálhatunk a kapu túloldalára, és így átslisszanhatunk anélkül, hogy az örök észrevennének.

A játékosban persze felmerül a kérdés, ha mindezt - szinte korlátozás nélkül - megtehetem, akkor mi lesz a kihívás a játékban? Ez a trükk leginkább valamiféle god módhoz hasonlít, és az az érzése támad az embernek, hogy ezáltal valóban legyőzhetetlen istenségé változik. A játék producere elmondta, hogy ez csupán a látszat. Állítólag olyan mesterséges intelligenciát sikerült kifejleszteniük a Saber-nél, hogy még akkor is szinte lehetetlenül nehéz lenne végigjátszani a programot, ha folyamatosan használhatnánk az idő trükköket. Az ellenségek átlátják a helyzetet, fedezékbe bújnak, felveszik a társaik által elvesztett fegyvereket, elfoglalják azokat a lőállásokat, tankokat, amelyből a játékos kilőtte a társukat. Azt, hogy a pályákon nincsenek egyáltalán elszórva health packek, illetve fegyvert és lőszert csakis az ellenségektől szerezhetünk, már csak külön nehezítésnek szánják. Azt sem szabad elfelejteni, hogy az idő trükköket nem tudjuk akármikor, bármilyen hosszú ideig használni. Előfordulhat, hogy miután sikerült a taktikánk kidolgozása után - az időt megállítva - bejutni egy hatalmas tér közepére, az idő újra elindul, és azt vesszük észre, hogy az egyik domb mögül rögtön öt dühös, de legalábbis barátságtalan ellenség kezd el rohamozni minket. Vagy, hogy egy tank jelenik meg a hátunk mögött. Az öltözékünk energia tárolói pedig még csak most kezdenek töltődni...

A játék végső változatába nagyjából 30 küldetés kerül, amelyeket 11 egymástól teljesen különböző pályákon kell végrehajtanunk. Segítségül 10 különféle fegyvert használhatunk, amelyek mind rendelkeznek majd másodlagos tüzelési móddal. A másodlagos tüzelési módok között lesz egykettő, ami különbözik a már unásig ismert sablon megoldásoktól. A kedvenceim például a speciális repülő gránátok voltak, amelyek az aktiválásuk után az ellenség felé lebegtek, majd a közelükbe érve lövöldözni kezdtek.

A producer nem tudott teljesen meggyőzni arról, hogy az idő trükkök nem adnak túl nagy hatalmat a játékosnak, a kipróbált változatban ráadásul be volt kapcsolva a god mód, így az ellenfeleknek esélyük sem volt, hogy bebizonyítsák, mennyire fejlett AI vezérli őket. Ennek ellenére a TimeShift, ha forradalminak nem is, de akciódús, pörgős, kellemes játékélménynek ígérkezik.

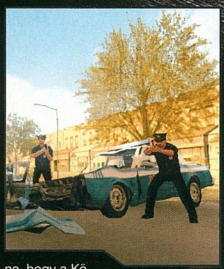
INFO EDEN | ATARI | - | 2006. ŐSZE

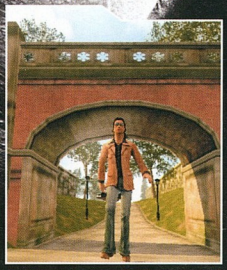
DRIVER PARALLEL LINES

GOPLAY

Gareth Edmondson produkciós manager játszható verzióval érkezett, így miközben New York City utcáin tekertem, a közben felmerülő kérdésekre is választ kaptam a brit úriembertől. Nagyon kíváncsi voltam, hogy másfél évvel a San Andreas után mire számíthatunk a Driver sorozattól, milyen irányban indultak a fejlesztők az előző rész felemás fogadtatása után, mennyire hasonlít majd az új rész a nagy ellenfélre.

Elfelejthetjük Tanner-t, az új rész főhőse ugyanis a "The Kid" azaz a Kölyök néven ismeretes kezdő bűnöző lesz, aki a hetvenes évek végén kezdi meg karrierjét. Az eleinte csak piti autó tolvajnak számító Kölyök aztán szép lassan elindul felfelé a ranglétrán, ahol a határ a csillagos ég, vagyis a maffia ügyvezetői posztja. Eleinte kocsikat kell elkötni, ide-oda száguldozni velük, majd ahogy előre haladunk a történetben, egyre komolyabb feladatokkal bíznak meg minket. Az előző rész kapcsán sok kritika érte Tanner mozgását, és a gyalogos küldetések úgy általában sem igazán lopták be magukat a játékosok szívébe. Biztos vagyok benne, hogy a Kölyökkel kapcsolatban ezek a kritikák nem merülnek majd fel. Az új főhős mozgását alaposan átdolgozták, legalábbis nem fog szemet szúrni,





hogy mennyire esetlen szegény. Már csak azért sem, mert a játék leginkább a száguldozásról, az autós küldetésekről szól majd, nagyjából 95%-5% lesz az arány az autós küldetések javára. A száguldozással nem is lesz gond, rengeteg különféle autó típust kipróbálhatunk, tuningolhatunk, és apró darabokra zúzhatunk, tehát mindent megtehetünk, ami az manapság elvárható egy ilyen jellegű játéktól. Megmaradt a Driv3r mozis szerű hatást keltő lassításos trükkje is, ezt bármikor alkalmazhatjuk, amikor csak kedvünk van a játék során. A főküldetések mellett el kell vállalnunk majd mellékküldetéseket is, amelyeket teljesítve pénzhez juthatunk. Ezt a pénzt tudjuk a garázsunkban tartott járgányaink tuningolására fordítani.

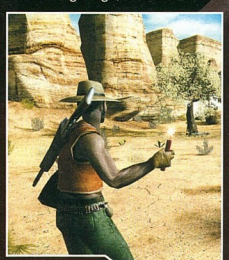
Mégis miben lesz új, mivel nyújt többet a játék, mint hasonszőrű társai? Nos, nagyjából semmiben. Szerintem meg kellett volna fontolni, hogy a játékból rögtön következő generációs változatot fejlesszenek, így a Driver lett volna az első ilyen jellegű next-gen program. Mindenesetre, ha ettől el tudunk tekinteni - és ráadásul a programot nem félkészen adják ki - akkor kellemes szórakozásban lehet majd részünk.

INFO REFLECTIONS | ATARI | - | 2006. MÁRCIUS

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

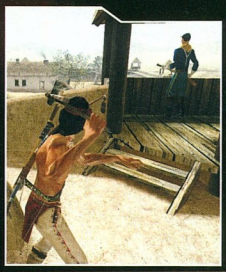
A játékot Ralf Adam és Jean Marc Haessing, a játékot készítő Spellbound két kulcsembere mutatta be.

Nagyon kíváncsi leszek, hogy az ihletadó Commandos sorozat fejlesztői hogyan oldják meg az alapötlet FPS köntösbe bújtatását, mindenesetre látatlanban kimerem jelenteni, jobban tették volna, ha azt az irányt választják, amit a Spellbound-os srácok. A játékmenet alapban nem sokat változott, illetve csak olyan extrákkal tűzdelték meg, ami nagyon feldobja majd a játékot. Az izometrikus nézetet váltó teljes 3D grafika nagyon kellemes, az igazán látványos fejlesztés persze az akciók közben használható harmadik személyű nézet. Képzeljétek el, ahogy megalkotjátok a pálya megoldásához szükséges taktikát, majd az egyik főhősre váltva bekerültök az akció kellős közepébe, és ti lőhetitek le, késelhetitek meg az ellenfeleket. Ez nem kötelező persze, de akik odavannak a látványos akciókért, azoknak szerintem nagyon tetszeni fog az új feature. A taktika összeállításánál nagy segítség, hogy minden karakter esetében össze tudunk állítani egy, akár öt lépésből álló akció sorozatot, tehát például megadhatjuk főhősünknek, hogy menjen a szikla mögé, ártalmatlanítsa az egyik gonosztevőt, majd menjen a következő ellenség mögé, és késsel hatástalanítsa azt. Ez persze nem jelenti azt, hogy sokkal könnyebb lesz majd a játék emiatt, sőt...



A harmadik személyű nézethez a napokban rögzítik a szereplők mozgását Motion Capture technológiát felhasználva, tehát ebből még nem sokat láthattam, viszont a prezentáción bemutatott változatban már működött a szintén újdonságnak számító fizika, ami jelentős változást hoz majd a játékmenetben. Előfordulhat például, hogy egy magaslaton ácsorgó ellenséget lelövünk, majd miután rongybabaként lezuhan, hatástalanít egy másik, éppen alatta járőröző rosszfiút.

Cooper a történet szerint testvére haláláért áll bosszút, ebben a már megismert szereplők mellett egy vadonatúj szereplő, az indián karakter, Hawkeye is segítségére lesz. Minden főhős rendelkezik 4 speciális képességgel, ezeket a képességeket kihasználva igen ütős csapatot alkotnak majd. A jövő év elején megjelenő játék személyében nagy valószínűséggel a stílus új királyát üdvözölhetjük majd.



INFO SPELLBOUND | ATARI | WWW.SPELLBOUND.DE | 2006.

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13

Forgotten Realms Neverwinter Nights 2

A Neverwinter Nights-ot gondolom, senkinek nem kell bemutatni - aki csak egy kicsi affinitással is viseltetik az RPG-k iránt, az legalább egyszer végigtolta. Mint tudjuk, megjelent hozzá két kiegészítő, melyek ugyan szépek voltak és jók, ám kissé rövidek - így a Neverwinter-univerzumra szomjazó közönséget nem lehetett már tovább általtani, neki kellett állni a második rész fejlesztésének, mely lassan-lassan a finisbe ér. Az Atari volt szíves meginvitálni bennünket a Lyonban tartott Atari Go Play! rendezvényre október 26-27-én, melyen alkalmunk volt megsasolni ezt a játékot is mozgás közben - ezen élményeinket osztjuk meg veletek pár oldalban.

A játék bemutatójának levezénylése Ferret Baudoinra hárult, aki az Obsidian vezető designere.

Ő vázolta röviden a játék történetét: adott egy kellemes kis város, amely a Mere of the Dead Men névre hallgat, és West Harborban található. Sajnos a helyszín közbiztonsága vetekszik a brooklyni állapotokkal, ezért nem is csoda, hogy mindenki fegyverben jár, és sűrűn pillantgat a háta mögé.

A helyi lakosok (Harbormen) nagy többsége igen jól forgatja a fegyvert, amire a fent vázolt helyzetet tekintve eléggé nagy szükség is van. Ez eddig nem is olyan érdekes, ám a ravasz írók úgy csavarták az eddig is már fordulatokban

Egyedül Piroska nem ijedt meg a gyilkos madárijesztőtől...

bővelkedő sztorit, hogy pont a mi kis városkánkban található egy sötét relikvia, mely egy régi háborúból maradt fenn. Ahogy az már lenni szokott, természetesen a hős találja meg ezt a cuccot, valamint a hagyományokhoz híven egyből mindenki az életére is tör, hogy megszerezhessék azt. El kell mennie Neverwinterbe, hogy kideríthesse a rejtélyes ereklye titkát, nő meg hogy lerázza magáról az őt üldöző kisebb hadsereget. Egy biztos, izgalmakban nem lesz hiány.

Ami az egészet nagyszerűvé teszi, az az, hogy nem egy lányregényekből előlépett, csupa izom hőst irányítunk, hanem egy teljesen átlagos kispolgárt - akiből majd csak később lesz az, akinek nevét mindenki féli majd.

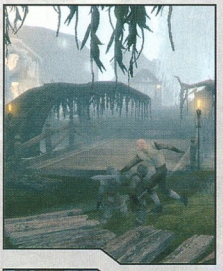
Amint arra élesebb eszű olvasók egyből következtethettek, mi irányítjuk majd ezen egyént, ám az, hogy hogyan, csak rajtunk áll. Ha bemegyünk egy városba, nem omlik lábaink elé a tanulatlan plebs, hogy „végre megjött a megszabadítónk" - nem. Sokkal inkább semmibe vesznek, illetőleg ahogyan haladunk előre a játékban, úgy alakul majd a köz véleménye rólunk: füstös kocsmák mélyén szóbeszédeket hallhatunk magunkról, de különböző polgárokat leszólítva akár saját magunkról is eltársaloghatunk velük, megtudhatjuk, mit gondolnak rólunk, miért szeret-

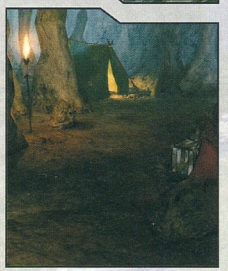
A legújabb effekteknek köszönhetően ez a hely minden eddiginél zöldebb lesz...

FERRET BAUDOIN

Az úriember néhány szóval bemutatja magát és kicsiny csapatát: „Elég sok fejlesztésen dolgoztam már, de ilyen tapasztalt csapattal még sosem volt dolgom, egyszerűen hihetetlen, hogy mindenki mennyi tapasztalattal, tudással rendelkezik. Ott van pl. Chris Avalon... Amikor jelentkeztem az állásra a Black Isle-hez, akkor vele kellett beszélgetnem, tisztára őrület volt, hogy azzal az emberrel beszélek, aki a Planescape Tormentet készítette... Gondolhatjátok, eléggé be voltam rezelve... Ő volt mindig is az egyik legnagyobb példaképem."

nek, vagy éppenséggel miért nem. Tetteink igen erőteljesen befolyásolják majd a rólunk kialakult képet, tehát ha lemészárolunk egy csapat farkast, akik állandóan a falut zaklatták, bizony sok jótevőre és még több kedvességre számíthatunk, ám ha szűz leányok vérében fürdünk hetente kétszer, könynyen lehet, hogy lincselések szenvedő alanyai leszünk - mégpedig hetente többször. Minél előrébb jutunk a történetben, annál több NPC-t ismerünk meg, annál nagyobb a felelősségünk, hogy ki iránt, hogyan viselkedünk. Ez a húzás, ha a valóságban tényleg meg tudják csinálni, valóban nagyot üthet, hiszen ezzel erősen közelítenének a papír alapú szerepjátékok rugalmasságához - ami egy számítógépes szerepjátékos álmának netovábbja. Most, hogy már tudjuk, hogy nagyjából mire számítsunk, áskáljunk tovább a bíztató adatok sűrűjében.





Ferret úr először is a program grafikai részével villantott jó marketingstratéga módjára, hiszen ha itt letesz valamit az asztalra, az előadás további részeit már nagykanállal fogják kajolni az emberek. Tehát gyorsan elindított egy pályát, melyet direkt erre a célra raktak össze, és a végleges játékban nem lesz benne - érthető, hiszen nem lenne bölcs dolog már most lelőni a poénokat. Annyit mindenesetre közölt, hogy mindenképpen szerették volna méltó köntösbe bújtatni az új játékot, éppen ezért teljesen új grafikus motort írtak hozzá, mely a keresztségben az Electron nevet kapta. Ebben jelen korunk összes jelentősebb újítása utat talál magának: per-pixel lightning, normal mapping, dynamic lightning, és high mapped külső terek. A motornak köszönhetően rendkívül magas poligonszámú modelleket láthatunk majd, valamint a dynamic lightningnak köszönhetően minden egyes pixel megvilágítása real-time lesz, így az általuk vetett árnyék is, és természetesen a napszakok változása is realisztikusan ábrázolható. Elmondása szerint nagyon nehéz dolguk volt, hiszen ha az FPS-eket vesszük alapul, ott mindig a legújabb, legjobb technológiákat használják, szemben az RPG-kkel - ezeknél mindig elmaradottabb, régimódi megoldásokat használtak -, ők pedig ezen szerettek volna gyökeresen változtatni, hogy a tömeg igényeinek a legjobban meg tudjanak felelni - beláthatjuk, ez nem kis feladat. Mivel az engine remekül sikerült, a dizájnerek dolga jelentősen könynyebb lett, sokkal jobban tudtak koncentrálni magára a játékra, annak megvalósítására. Az első részben látottak megfeleltek az akkori kor követelményeinek, ám ma már kissé megmosolyogjuk - ezért olyan csodálatos dolgokat implementáltak az új motorba, melyek könnyűszerrel jelenítenek meg hegyeket, völgyeket, és mindenféle göröngyöket, így nem csak egysíkú, unalmas terepeken zajlik majd az akció. Mint már említettük, a dizájnerek dolga sokkal könynyebb lett, például az új editornak köszönhetően egyetlen paraméter változtatásával többmillió fát képesek létrehozni, ami már eleve szavatolja az egyhangúság kizárását - és ez persze nem csak a fákra igaz! Az editorról majd egy kicsit később, nézzük tovább a külsőségeket.

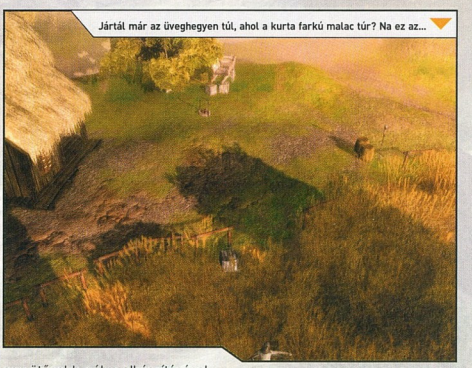
Miután tehát ezt elmondta, egy erélyes mozdulattal a lovak közé csapott: végre bemutatta, hogy hogyan zajlik mindez a valóságban, azaz a játékban. A kamera hősünket mutatja, körbejárja, zoomol. Impresszívnek nevezhető, ám azért az Oblivionban is láttunk már ilyesmit, így csak elégedett hümmögés a válasz. Aztán mikor a karakter arcára kerül a sor, már elismerőbb dörmögések hallatszanak mindenfelől: remekül kidolgozott arcszerkezetet láthatunk. Semmi kétség, a grafikusok nem ma kezdték a szakmát! A motor erősségeit demonstrálandó, Ferret beállította, hogy a napszakok rohamtempóban változzanak, minek folytán olyan döbbenetesen szép látványt csodálhattunk meg, amelyhez foghatót eddig csak az Alan Wake-ben láthattunk. Remek...

Ezután rátért a belső terek demonstrálására: ránézésre talán nem tűnik szembe túl sok változás, hiszen a belső részek lineárisak lesznek itt is, ám azért nem kell félni, csiszoltak ezen is az urak rendesen! Bemutatott egy útvesztőt, benne pár ellenféllel: trollok és mindenféle nagyra nőtt pókok rohangálnak benne. Itt lényeges innováció a normal mapping megjelenése, minek következtében az alacsony poligonszámú modellekre highpoly külsőt applikálnak, ami ugyan szemfényvesztés, ám rendkívül sok rendszererőforrást megspórol, így szavunk sem lehet. Ennek következtében rengeteg szörny rohangál majd a pályákon kicsiny életünkre törve, mi pedig majd

térdig járunk a bűzös orkvérben… ami nem hangzik rosszul. Már annak, aki szereti a gyakós játékokat. Közben hallhattunk egy bekiabálást, miszerint mikor tekinthetnénk meg azokat a csodálatos harci részeket, mire a válasz az volt, hogy ez csak az első demó, amely az engine képességeit reprezentálja, tehát a preview-ra még várni kell. Ahhoz képest, hogy jövő tavasszal akarják megjelentetni a játékot, háát… nem is tudom. Nem szívbajosak ott az Obsidiannál, annyi biztos. Mindenestre az a kijelentés bizakodással tölt el minket, miszerint: „úgy gondoltuk, hogy nem az a szerepjáték, amikor két katona ellen harcolsz, hanem mikor egy egész horda félelmetesen vicsorgó dög támad rád, neked pedig másodpercenként kell egy hordónyi vért kiontani" - hát, ez nem igazán lírai lelkületű embereknek való. Az RPG-k egyik legfontosabb részét a dialógusok képezik: ezek során tudhatjuk meg a történet egyes részeit, apróbb pletykákat hallhatunk, és úgy általában: ennek segítségével alakíthatjuk a (már említett) rólunk kialakult képet. Éppen ezért nagyon odafigyeltek erre: a különböző válaszokra máshogyan reagálnak a karakterek, tényleges emóciókat faragtak az arcukra. Nagyon jó, hangulatnövelő hatású!

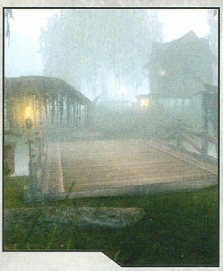
Összességében tehát a grafikára nem lehet panaszunk, bár egyes szakavatott megfigyelők szerint azért az új Elder Scrolls egy kicsit már most szebben néz ki - bár, mint tudjuk, minden relatív, így ez is: ki ezt látja mutatósabbnak, ki azt.

Miután ez a kis demonstráció lezajlott, házigazdánk bemutatta magát az editort. Pillanatok alatt összedobott egy pályát, néhány házzal, köddel és napfénnyel, plusz még extra fényeffektekkel - ami már csak azért is érdekes, mert mint ismeretes, az első résznek borzalmas volt az editor rendelkezett, illetőleg nagyon felhasználó és időigényes volt, és igencsak meg kellett szenvedni egy-



Jártál már az üveghegyen túl, ahol a kurta farkú malac túr? Na ez az...

egy ütősebb pálya elkészítésével. Itt mindez a múlté, állíthatjuk immáron teljes bizonyossággal, hiszen élőben láttuk, hogy öt perc alatt is lehet - ha nem is remekművet, de - túrhetőt alkotni. Dobált a pályára NPC-ket, szörnyeket és egyéb kreatúrákat, megváltoztatta a színüket, nagyságukat, pörgette, forgatta őket - és már készen is volt a map (azt nem kötötte az orrunkra, hogy hány álmatlan éjszakán át gyakorolta a dolgot, de mindenesetre elég meggyőzőnek tűnt).



Az új toolset nem csupán többre képes elődjénél, de százszorta könnyebb használni, mint elődjét - és ennek nem csak a pályadesignerek örülhetnek, hanem a tisztelt publikum is: természetesen itt is meglesz a lehetőségünk, hogy saját modulokat fabrikáljunk. Hogy még jobban megkönnyítsék a felhasználó dolgát, beépített oktatóvideókat fognak használni, melyek nagyszerűen szájba fogja rágni a teendőket - így aztán tényleg bárkiből válhat remek konstruktőr. Azokra is gondoltak, akik viszont nem szeretnének a millió paraméterrel szöszmötölni: ők egy varázsló segítségével, csak a főbb paramétereken változtatva alkothatnak rendszereket - ami már tényleg több, mint felhasználóbarát. Úgy látszik tanultak az első részben elkövetett hibájukból, ami igen dicséretes dolog. A vicc az az egészben, hogy a toolset ugyanaz, amit a fejlesztők is használnak, így bármit megtehetünk, amit ők: a fényhatások variálásától kezdve a sikátorokban csavargó surranók orrán található pattanásokig, mindezt

pedig a legegyszerűbben - nyilván ők sem voltak megelégedve az előző editorral. Lényeges kérdés még, hogy mi van a régebben elkészített modulokkal? Nos, egyrészről sajnálatos tény, hogy újra kell építeni az egészet - tekintve a grafikai újításokat nem lehet a régi megjelenítést implementálni, ám jó hír, hogy az algoritmusok nem változtak, így könnyűszerrel importálhatjuk be a karakterek, objektumok és egyéb fontos dolgok tulajdonságait. Joggal merül fel a kérdés, hogy be lehet-e majd térni a különböző épületekbe? A válasz: igen is, meg nem is, mivel csak oda tudunk beesni, ahol valóban van valami fontos elintéznivalónk; nem próbálták meg olyan aljas trükkökkel megkétszerezni a játékidőt, hogy a vak boszorkánymester fél szeme után kelljen kutatnunk egy erdő nagyságú épületben. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem térhetünk be majd lépten-nyomon füstös kis kocsmák mélyére...

Mr. Baudoin ezennel be is fejezte a mondókáját, majd átadta a hallgatóságnak a kezdeményezés lehetőségét: kérdések következtek. Persze mindenki egyből a játékmenetbeli újításokról érdeklődött. Mint ismeretes, az előző rész a hármas Dungeons&Dragons szabályrendszerét használta, úttörő jelleggel. Ebben a tekintetben ismét tündöklöl az új NWN: a fejlesztők a 3.5-ös rendszer szabályai szerint alkották meg a játékot. Mint kiderült, ez nem is ment olyan könnyen, hiszen számos olyan változás van az új rendszerben - melyeket most hadd ne soroljak fel -, melyek igen nehezen, vagy egyáltalán nem is voltak beleilleszthetőek a számítógépes feldolgozásba, ám azért amennyire lehetett, igyekeztek hozni a szintet: a legtöbb alapvarázslatot, képességet, készséget implementálták, és természetesen újakkal is kiegészítették, valamint mindezt nyakon öntötték néhány, az előző részből vett szabállyal, sót, nem fukarkodtak sajátok megalkotásával sem, így tehát mindenképpen érdekes eredményre számíthatunk. Azt mondja az úr, hogy a különbségek észrevehetőek lesznek, de senki nem fog csalódni bennük. Mindenesetre az biztos, hogy az összes régi spell benne lesz a második részben - természetesen beleértve a két kiegészítőben találhatóakat is.

A második legizgalmasabb téma természetesen az új karakterosztályok voltak. Első ránézésre elég soványkának tűnhet a felhozatal az egy darab Warlock-kal, sőt másodikra is, ám ne tessék elhamarkodott következtetéseket levonni! Jó néhány régi kasztot megtuningoltak, lévén a régebbi részben jószerivel használhatatlanok voltak. Ilyen például a Ranger, aki harmatgyenge volt, boldogulni vele csak az igazán hardcore fanatikusoknak volt esélye. Elmondása szerint ez az osztály kellemes fejlesztésen esett át, így az íjkedvelők is sikerrel vehetik fel a harcot a gonosz hordái ellen. Nemkülönben azok, akik a bárdokat preferálják: immáron jóval szélesebb körű lesz az énekmágia használata. A legizgalmasabb azonban a már említett Warlock kaszt, mely a kezdő játékosok kedvence lehet, hiszen igazán könnyen játszható típus. Mint ismeretes, a Warlock nemcsak kedvező fizikai tulajdonságokkal rendelkezik, de bírja a mágia bűvös tudományát is - ennek köszönhetően ellenfelei nem igazán rajonganak érte. Ha a mágiahasználatot nézzük, a legtöbb spell-t a varázslók tudják elsütögetni, ám igen limitált számban, és állandóan memorizálni kell őket, ami ugyan jogos húzás, ám nem annak, aki gyorsan szeretne haladni a játékban. A Sorcerer osztály már kissé kevesebb varázslatot ismer, ám jóval többet tud memorizálni belőlük, mig a legkevesebb mágiát Warlockunk ismeri, ám azokat korlátozás nélkül puffogtathatja! Ez igencsak jól tud jönni, főleg a játék elején, ahol a karakter még effektíve elég gyenge. Tehát a Warlock leginkább azoknak a játékosoknak lesz majd a kedvence, akik nem annyira kemény vonalas RPG játékosok, és szeretnének boldogulni a számukra még kevésbé ismerős játékkategóriában. Felmerült még a bajtársak témaköre is: hány embert fogadhatunk magunk mellé a kalandjaink során? Míg az első részben ez egy, azaz egy darab volt (és ott sem volt nagyon választási lehetőségünk, lévén Tommy volt az egyetlen használható társ), itt már három kispajtást is magunk mellé szólíthatunk - ez azt jelenti, hogy kialakíthatjuk a klasszikus partit: egy harcost, egy papot, egy varázslót és gyógyítót magába foglaló csoportot. Mindenkinek saját egyénisége lesz, mely a Star Wars: KotOR II-ben debütáló rendszer továbbgondolása, így ezek plasztikusan alakíthatóak lesznek - azaz akár úgy összeveszhetünk egy csapattaggal, hogy örülhetünk, ha nem szúr le minket álmunkban, persze világraszóló bárátságok is éppen ugyanígy szövődhetnek. Újdonság, hogy most már csapatunk tagjait külön is menedzselhetjük, azaz például turkálhatunk majd a tárgyaik között, cserélgethetjük fegyvereiket, megmondhatjuk, milyen varázslatokat tárazzanak be, stb. - ez kellemes újításnak mondható, sokkal jobban össze tudjuk majd hangolni a brigád tevékenységét. Minden karakter saját történettel rendelkezik majd, melyre akkor derül csak teljesen fény, ha már végigjátszottuk a játékot; hosszú távú élményre számíthatunk tehát. Az első kiegészítőben debütált prestige class-ok természetesen itt is megjelennek - felmerül a kérdés: milyen sikerrel? Az előzőekben szerény véleményem szerint inkább csak egy színes folt volt a játékélményben, semmint meghatározó irányvonal; kíváncsian tekintünk elébe.

A csendéletet csak az rontja le, hogy sehol egy alma, vagy körte...

A kardszárnyú gyíkok násztánca csodálatos látványt nyújt

A multiplayer részről is élénk érdeklődés mutatkozott, hiszen az előd nem kis részben köszönhette ennek sikerét. A designerek különböző MMORPG-ket toltak, csak hogy minél több tapasztalatot szerezzenek ezen a téren (már látom is a gyöngyöző homlokukat, hogy egész nap csak játszaniuk kell... micsoda munka!). Ferret szerint sokat csiszoltak ezen részen, de hogy pontosan mit is értett ez alatt, azt nem nagyon részletezte; mindenesetre az biztos, hogy egyszerre 64 játékos tolhatja majd az ipart, ám rajta vannak a bővítésen. A lámpák felkapcsolódtak, Ferret megköszönte mindenkinek a jelenlétet, mi pedig az elmondottak (és látottak) alapján úgy gondoljuk, hogy ez igencsak jó játék lesz, megéri rá várni. A hírek szerint nem is kell olyan sokat: valamikor tavasszal érkezik az anyag - legalábbis a fejlesztők szerint. Reméljük így lesz, mi már nagyon várjuk.

Callisto
callisto@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: : Sokkal használhatóbb editor, szebb, részletesebb grafika, 3.5-ös D&D rendszer.

DVD: Demo, Video, Hattér, Képmutató, Trainer, Patch

- Csodás grafika
- 3.5-ös D&D rendszer
- Várhatóan nagy gépigény

HATALMAS ÜNNEPI VÁSÁR!

>>>>> CD GAMES régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> PLAY ZONE dvd-s régebbi számok: 500 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES cd-s régebbi számok: 100 Ft-tól

>>>>> PC.GAMES dvd-s régebbi számok: 200 Ft-tól

>>>>> Eredeti PC-s játékok 990 Ft-tól

>>>>> Eredeti PS2 játékok 1990 Ft-tól

RETRO BAZÁR

AMIGA, C64, SPECTRUM
ATARI, CPC... eredeti szoftverek
gépek és hardware kiegészítők.
SEGA és NINTENDO gépek.
MINDEN PÉNTEKEN!

SÁR - VÁSÁR - VÁSÁR

Eredeti játékok!
Nincs postaköltség!
Többszáz fajta újság!
Kitűnő karácsonyi ajándék!
Gyere és válogass kedved szerint!
Suli után itt a helyed!

CSAK ITT

GTA könyv

1800 FT!

VÁSÁR - VÁSÁR - VÁSÁR - VÁ

és még.....

pólók, poszterek
számítógépes játékok ereklyéi
extra kiadványok - gyűjtemények
CD és DVD dömping (újság nélkül)
retro PC-s és Amigás újságok 1992-től

helyszín: 1134 Budapest, Lehel út 12/a

időpont: 2005. nov.18-tól 2005. dec. 20-ig

hétfő-szerda-péntek 14-19h-ig
szombat 12-18h-ig
bronz, ezüst és arany vasárnap 12-18-ig

részletek, további információ a 06-1-379-79-89 számon....

LEÍRÁSOK

39 GUN - 80%
A jó ideje tartó western aszály pár órára véget érhet, mivel most megjelent a Gun című vadnyugati shooter. Látszik, hogy a fejlesztők elvégezték a házi feladatukat. Látták mindegyik nagy western filmet, játszottak a korszakról készült összes játékkal, elolvasták a korabeli feljegyzéseket, így kaptak egy letisztult képet arról, hogy mit is kéne pontosan letenniük az asztalra.

42 VIETCONG 2 - 63%
Megint egy játék, amelynek a nevében egy sorszám szerepel - ezúttal egy Vietnámban játszódó FPS folytatása. A kelet-európai fejlesztőgárda első programja annak idején egész komoly sikereket könyvelhetett el, és még egy kiegészítőt is megért. A menetrendszerűen érkező második epizód azonban számomra nagy csalódás - az okok kiderülnek hátrébb, a cikkben.

44 MATRIX: PATH OF NEO - 75%
Úgy tűnik, vége a Mátrix tündöklésének, eljött a bukás ideje. Egy ilyen igénytelen, hibáktól hemzsegő, idegesítő játékot nem tudom, melyik alternatív életforma képes megjelentetni, és ezek a tények különösen fájnak nekünk, akik mindeddig kedveltük ezt a furcsa világot. Ráadásul ez már nem az első eset, hogy ilyen baromsággal szúrják ki a szemünket. Nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy tudjuk, csúfos bukás lesz...

46 CRIME LIFE: GANG WARS - 75%
„Úgy tűnik, hogy a Rockstar stílushagyományainak kupacán gubbasztó San Andreas félistent sokan nem nézik jó szemmel a trónon. A sikerért acsarkodók tömegéből a Konami is szeretne profitálni, így nem csoda, hogy gőzerővel nyomatják a Crime Life: Gang Wars című játékukat. Bárcsak ne tennék..."

48 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES - 94%
Játékosok milliói imádkoztak összekulcsolt kézzel, hogy jöjjön már el a büvös dátum, és jelenjen meg az annyira várt Prince of Persia sorozat befejező része. Az először Kindred Blades néven futó anyagot végül is The Two Thones-ra keresztelték át, mely már alapból sejtet néhány érdekes dolgot. Ha kíváncsiak vagytok rá, tartsatok velünk!

50 KING KONG - 93%
Kedvenc gorillánk feltámad a feledés homályából, mégpedig egy olyan zseniális rendező kezének által, akit csak korunk egyik legnagyobbjaként emlegetünk: Peter Jackson-ról van szó. A nevével fémjelzett King Kong újraértelmezés hivatalos játékát van szerencsénk bemutatni a következő tesztben!

52 CALL OF DUTY 2 - 90%
Ismét egy második világháborús lövölde? Igen is, meg nem is. Igen, mert hisz az, és nem, mert sokkal többet nyújt, mint egy átlagos skatulya-shooter. Világklasszis, mozis hangulatú, változatos játékmenet csodálatos hangokkal, szemkápráztató grafikával, agresszív AI-val. Bújjunk bele néhány katona bőrébe, és tapasztaljuk meg, milyen érzés egy hatalmas háborús gépezet apró fogaskerekének lenni a világméretű csatamezőn!

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- The Godfather
- Rainbow Six: Lockdown — 2006/Q1 Electronic Arts
- Commandos: Strike Force — 2006/Q1 Eidos/SCi
- El Matador — 2006/Q1 UbiSoft
- TimeShift — 2006/Q1 Sierra
- Darkstar One — 2006/Q1 Ascaron
- Ghost Recon 3 — 2006/Q2 Atari
- Marc Ecko's Getting Up — 2006/Q2 UbiSoft
- Prey — 2006/Q2 Take 2
- Panzer Elite Action — 2006/Q2 JoWood

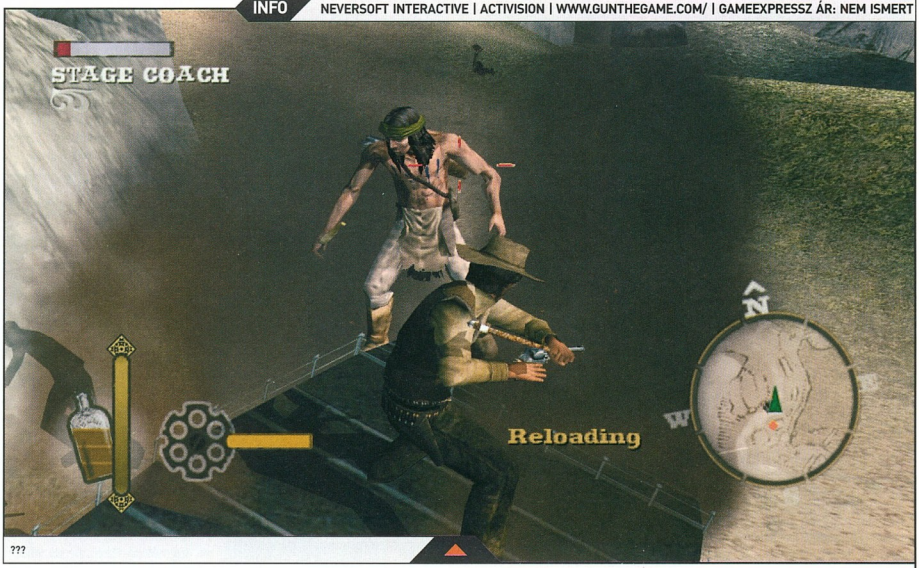
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures — 2005/12 MidWay
- Dynasty Warriors 4 Hyper — 2005/12 KOEI
- Prince of Persia: The Two Thrones — 2005/12 UbiSoft
- The Chronicles of Narnia — 2005/11 Disney
- SpongeBob SquarePants: LCP — 2005/11 THQ
- GUN — 2005/11 Activision
- King Kong — 2005/11 UbiSoft
- Battlefield 2: Special Forces — 2005/11 E Arts
- The Matrix: Path of Neo — 2005/11 Atari
- Harry Potter and the Goblet of Fire — 2005/11 Electronic Arts

A MÚLT - TOPLISTA

10. Mafia
9. Max Payne 2
8. Call of Duty
6. Grand Theft Auto: Vice City
5. Doom 3
4. Chronicles of Riddick
3. Far Cry
2. Half-Life
1. Half-Life 2

INFO NEVERSOFT INTERACTIVE | ACTIVISION | WWW.GUNTHEGAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



???

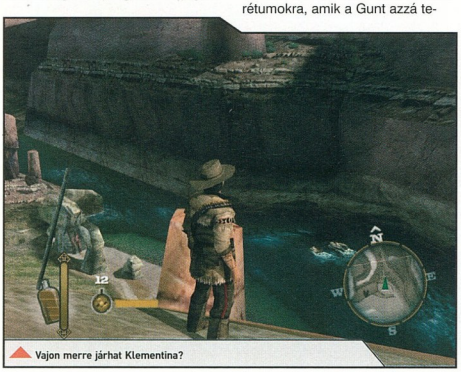
GUN

Üdvözlünk mindenkit a hiányos fogsorú, koszos, kapzsi és brutális Vadnyugaton.

Bizony, a western műfaj sajnos mostanában igen elhanyagolt terület, nem is értem, hogy miért nem hajlandók több vadnyugati játékot prezentálni nekünk a játékfejlesztők. Persze, kicsit meg van kötve a kezük: megvan, hogy mi létezett, megvan, hogy hogy mentek a dolgok akkoriban. Ugyanakkor ha megnézünk egy ködös jövőben játszódó játékot, ott a dizájnerek teljesen szabad kezet kapnak: olyan fegyvereket, lényeket, látványvilágot faragnak a tetszőleges sztori köré, amilyet csak akarnak. De ettől kevesebb lenne egy vadnyugati játék? Csak mert lézerpisztoly helyett hatlövetű szerepel benne? Dehogyis. Talán néhányan közületek játszottak a tavalyi év közepén, konzolokra megjelent Red Dead Revolver című játékkal. Akik ismerik, azok egész biztosan remegő térdekkel gondolnak vissza rá, mert olyan fokú kreativitással elővarázsolt vadnyugatot még sehol sem láthattunk. Amit western filmben láttunk, az a Red Dead Revolverben benne volt: lóval vonat mellett vágtázás, pisztolypárbajok, postakocsi megvédése, Clint Eastwood-fejű főhős, Ennio Morricone zenéje, tehát tényleg az összes kötelező gyakorlatot bemutatta. Sajnos a fejlesztők valamilyen perverzióból vezettetve nem készítettek belőle PC-s portot, pedig ha elképzelem, hogy a fenti kalandokat átélhettük volna nagyfelbontásban, szebb textúrákkal, akkor bizony álmaim egyik játékát látnám magam előtt. Ez nem történt meg, helyette azonban a PC-s társadalom még mindig az 1997-ben készült Outlaws-t tartja western-etalonnak, ami finoman szólva is szomorú helyzet. A játék tényleg csodás volt, ezt aláírom, de hogy még nyolc év után sem érkezett trónkövetelője, az bizony siralmas. (A tavalyi Dead Man's Hand-et mindennek nevezhetjük, csak nem trónbitorlónak.) Az aszályos időszak egy pár órára véget érhet, mivel most megjelent a Gun című vadnyugati shooter. Látszik, hogy a fejlesztők elvégezték a házi feladatukat. Látták mindegyik nagy western filmet, játszottak a korszakról készült összes játékkal, elolvasták a korabeli feljegyzéseket, így kaptak egy letisztult képet arról, hogy mit is kéne pontosan letenniük az asztalra. Nevezhetnénk elegáns kifejezéssel lopásnak is, amit innen-onnan a Gunba építettek a készítők, de legyünk nagyvonalúak, és hívjuk egyszerűen „kreatív ötlettátvételnek". Személy szerint mindig úgy gondolkodtam, hogy a legnagyobbaktól kölcsönvenni ezt-azt nem szégyen addig, míg a saját termékünk is tart egy bizonyos színvonalat. Mert ugye

Igen aranyom, most rögtön eljársz nekem egy csasztuskát...

ha a játék nem jó, de tele van máshonnan átemelt részletekkel, akkor azonnal lehúzzuk, de még ötletteleknek is tartjuk a készítőket. Ellenben ha a kölcsönvett részleteket/játékelemeket egy igazán minőségi, AAA kategóriás programba építjük



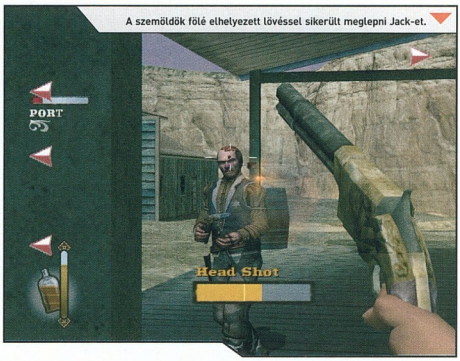
Vajon merre járhat Klementina?

be, akkor máris az összhatásra terelődik a figyelem, és mindenki elájul az áhítattól. Ez a legősibb bűvész trükk: amíg mi a majsztró egyik kezére koncentrálunk, addig ő a másik mancsával szépen előhúzza a színes zsebkendőt az ingujjából. Ha a színpadon működik ez a taktika, működhet vajon a játékvilágban is?

A válasz egyértelmű igen. A Gunban például felfedezhető egynéhány mozifilm csúcsjelenete, a Red Dead Revolver három-négy konkrét játékeleme, és még sorolhatnám. Valami oknál fogva azonban mégsem tudok neheztelni. Ez is azon klasszikus esetek közé tartozik, amikor az összkép elhomályosít minden mást, és kizárólag a végeredmény lebeg a szemem előtt, amit legjobban az élménydús, vagy az élvezetes szavak festenek le.

Az aszály történeti áttekintését, valamint a kölcsönvett ötletek igazolását követően rátérhetünk a konkrétumokra, amik a Gunt azzá tesznek is csoda, tekintve, hogy a sztoriért az a Randall Johnson felelős, aki az 1998-as Zorro álarcát is papírra vetette - egy kis hollywoodi segítség mindig jól jön. Ugyebár az Antonio Banderas főszereplésével készült mozifilm nem volt korszakalkotó jellegű, nem mutatott sok újdonságot, mégis teljes mértékben egymás köré, hanem csak egyszerűen egy-két motívum köré felépülve szórakoztat.

A Zorro álarcával szöges ellentétben áll viszont, hogy itt bizony nincsenek gyöngyfogsorú, tiszta, ápolt emberek. Nem ám, ez itt a vadnyugat, ahol a sok por, az izzadság, a vér és a whisky kevere-



A szemöldök fölé elhelyezett lövéssel sikerült meglepni Jack-et.

A jó, a rossz és a csúf Vecsés felé vette az irányt.

dik egymással. Ez az a hely, ahol jó esetben havonta talán egyszer fürdenek a marcona cowboy-ok, ahol a bordélyházat, és az ott dolgozó lányokat a nevükön nevezik, ahol az aranyláz még nem múlt el, a törvényen kívüliek akasztásra várnak, és a musztángok még szabadon vágtáznak a prérin.

Ebből is kitűnhet, hogy a Gunban nem találkozunk majd semmiféle finomkodással. Minden teljesen autentikus. Igen, nagy valószínűséggel a készítők látták a Deadwood című -mostanában futó - sorozat néhány részét is, mivel utóljára ott hallhattunk ilyen fokú szókimondást, és érezhettük a módosítatlan, könyörtelen western-hangulatot.

A fenti vonatkozhatna kizárólag az átvezető animációkra, de tulajdonképpen az egész játékmenetet korrekt módon jellemzi. Aki akar, az pillanatok alatt átrohanhat a történet főszálán anélkül, hogy megcsinálna egyetlen mellékküldetést is. Ezt azonban nem ajánlanám, mert így az elképesztően rövid történettel szembesülnénk. Inkább haladjunk a sztori sodrásával, de közben végez-

HALLJUK!

Fontos, hogy bele tudjuk élni magunkat a játék főszereplőjének helyzetébe. Ezt lehet úgy csinálni, mint ahogyan azt a Half-Life 2-ben tapasztalhattuk, vagyis a hős némasági fogadalmát kihasználva, de jól megírt párbeszédekkel is el lehet érni a kívánt hatást.

Ha a dialógusokat unott „színészek" olvassák fel, mint a Knights Of The Temple 2-ben, akkor az eredmény fájdalmas. Viszont, ha (el)ismert, profi színészek kölcsönzik hangjukat egy-egy szereplőnek, a helyzet igen rózsás lehet, pont, mint a Gun esetében.

Colton hangját a Thomas Jane (The Punisher), MacGruderét Lance Henriksen (Alien, Millenium), Ned White-ét Kris Krisstoferson (Blade), Clay Allisonét Tom Skerritt (Contact), Hoodoo Brownét pedig Ron Pearlman (Hellboy, Blade 2) kölcsönzi. Ez a sztárparádé nem csak jól fest leírva, de a játékban alakításuk igazi muzsika füleinknek.

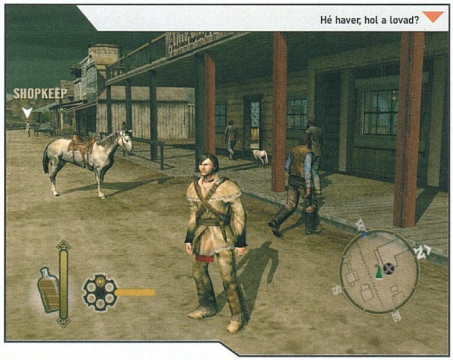
szik, ami: egy veszettül jó western játékká.

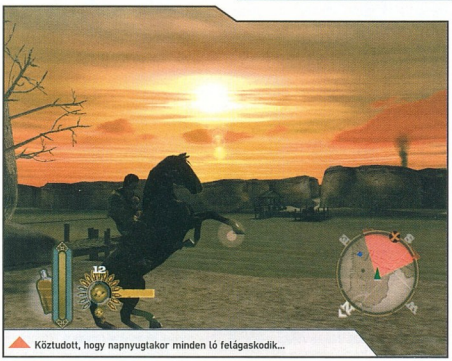
A történet elején Colton White, a főhős, apjával éppen vadászaton van, ez tökéletes alkalmat nyújt a kezelőszervekkel való ismerkedésre, a gombok nyomkodására, valamint egy-két szarvas leterítésére. Ned White, - apának és mentoruk - egyáltalán nem tűnik annak a tipikus családalapítós, életét a tanyáján tengető farmernek, tehát kicsit abszurdnak tűnhet az egyedülálló apa szerepében, de ez nem véletlen. Ahogy apa és fia a gőzhajóra keverednek, minden fenekestül felfordul. Ned úgy tűnik, többet tud a hajón lapuló értékes valamiről, mint mi, ám még jó ideig a sötétben tapogatózunk majd. Aggodalomra semmi ok, a történet során fény derül néhány elfeledett családi emlékre, valamint a titokzatos tárgy múltjára, jelenére, és jövőjére. Érezhetjük, hogy abszolút profi módon vezetik a történetet, ami szórakoztató volt, néhány jelenete pedig sokáig emlékezetes marad. Ezzel párhuzamot vonva a Gun történetének sem bonyolódik eget rengető fordulatokba, nem csavarodik 3-4 szál

HALADJUNK A TRENDDEL

Azt már említettem a cikkben, hogy minden mellékküldetés fejleszti a karakterünk egy-egy képességét, de azt nem, hogy még jutalompénzt is kapunk teljesítésükért.
Ezt a pénzt a legkülönfélébb dolgokra költhetjük el: vásárolhatunk rajta nagyobb viszkisüveget (így többször tölthetjük fel életünket), vagy nyugtató gyógynövényt (a Quickdraw időtartamát növeli meg). A kalmároknál megtalálható rengeteg fegyverfejlesztő eszköz is: pisztolyunk sebzését növelő szerkezet, csőhosszabbítás, vadászpuska-lefojtás, nyílhegyélesítő szett, és még sorolhatnám a végtelenségig. Nem árt ilyen eszközökbe fektetni pénzünket...

zük el - a gyakran igen látványos - szabadon választható feladatokat is. Már csak azért is ajánlatos a mellékküldetéseket megoldani, mivel ezek típusuktól függően fejlesztik karakterünk bizonyos képességeit. Például a Pony Express nevű missziók során időben le kell szállítanunk a csomagokat a címzettnek, így ez a Lovaglás értékünket javítja fel. Ugyanakkor a „Wanted" plakátos fejvadászkodás a harccal kapcsolatban álló három-négy képességünket növeli meg.
A jutalom tehát adott, de bizony szükség van a fenti küldetések teljesítésére is, mivel a játék vége felé már olyan erős ellenfeleink akadnak, akiket csak feljavított állapotban leszünk képesek elintézni.
Ha már az ellenfeleknél tartunk, nem árt megemlíteni, hogy a főellenség-harcokat kivéve mindig túlerőben lesznek. Ez ad egyfajta mozgalmasságot, valamint izgalmi faktort az összes tűzpárbajnak, mivel folytonosan lőni kell, fedezéket keresni, vagy éppen berohanni az ellenségek közé. Amikor négynél is több lótolvaj kerül utunkba, nem árt belépni a Quickdraw módba.
Ekkor az idő lelassul, átváltunk First Person nézetbe, és egy hatékony célzórendszernek köszönhetően hipp-hopp likvidálhatjuk az összes törvényen kívülit. Bullettime a vadnyugaton - akár így is nevezhetnénk ezt a kis (Red Dead Revolverben bevezetett) képességet.
A látványos harcokhoz a fent említetten kívül hozzájárul az is, hogy az arzenálunk elképesztően változatos, és a sztori előrehaladtával folyamatosan bővül. Megtalálható nyeregtáskánkban jó néhány hatlövetű, vadászpuska, sörétes puska, lövészpuska, apacs íj, tomahawk, vadászkés és dinamit. Ugye így már nem is tűnik olyan fantáziátlannak a vadnyugati arzenál? Kinek kell lézerpuska, mikor egy hatlövetűvel elő tudom készíteni az ellenséget, majd pedig egy jól irányzott tomahawk-csapással jól meglékelhetem?
A fegyverek nemcsak számukat tekintve óriásiak. Mindennek megvan a maga felhasználási területe. Sok játékban shotgunnal is lehet távolról ölni, igaz több találattal, de lehetséges. Itt például nincs ilyen. A pisztolynak korlátozott a hatótávolsága, messzebb lévő célpontok elintézéséhez már vadászpuska kell, annál távolabbiakhoz lövészpuska, és így tovább. Minden harci eszköznek megvan a maga felhasználási területe, így a játékos folyamatos cserélgetésre van kényszerítve, ami a változatossági faktort bűvészi ügyességgel hozza játékba.
A legszebb az egészben tényleg a változatosság. Ehhez járul hozzá az is, hogy lóháton harcolhatunk, vágtázhatunk, lovagolhatunk a pusztában. A történet főszála lehet, hogy rövid, ám kétszer ugyanaz a küldetés biztos, hogy csak nagyon ritkán szerepel. Fel sem tudom sorolni, hogy a végigjátszás során hány fajta missziót teljesítettem. Volt itt minden: postakocsi védelme indiánoktól, erőd bevétele, lopakodás, banditák likvidálása, híd védelme, város ostroma, kenuzás a folyón, és ez a lista még folytatódhatna hosszú sorokon keresztül. Látszik, hogy a készítők odafigyeltek, arra, hogy elkerüljék az egysíkúságot, és ezt a feladatot olyan sikeresen teljesítették, hogy sok játékfejlesztőnek példaként lehetne felhozni a Gun változatosságát.




Köztudott, hogy napnyugtakor minden ló felágaskodik...

A vadnyugati tájkép szinte csak a pusztából, néhány sziklából, esetleg dombokból tevődik össze. Persze, a környezet egyáltalán nem ronda, de a fent említett dolgok megjelenítéséhez nem szükséges komolyabb izommunka. A karakterek viszont elképesztően néznek ki. A srácok koszosak, a lányok tiszták, sehol semmi Toy Story-s műanyag karakter, az arcok textúrái jól sikerültek, valamint az emberek, lovak tényleg rendkívül jól festenek. Mindezek tökéletes megjelenítéséhez természetesen nem árt egy izmosabb számítógép, de akit egyszer elkap a látvány és a hangulat együttese, azt többé nem ereszti a Gun.
Hiába a változatosság, az élvezetes játékmenet, a fenomenális vadnyugati hangulat, és a szép grafika, ha a játék történetének főszála elképesztően rövid. Sajnos ez rányomja a bélyegét az összképre, mivel mohók vagyunk, és ilyen kevéssel nem tudjuk beérni egy ilyen finom falatból. Ezért már neheztelek a készítőkre. Talán volt még bőven mesélnivalójuk, de sietniük kellett az Xbox 360 megjelenésére? (A Gun az új konzol egyik nyitócíme.) Ezt sosem tudjuk meg, remélem a játék sikeres lesz, és a második rész már hosszabban is képes lesz elmesélni egy vadnyugati történetet.

Dante
dante@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,8 GHz CPU, 256 MB RAM, 2,8 Gbyte HDD, 64 MB VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért ilyen rövid a játék?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | GRAND THEFT AUTO III - 94% DEAD MAN'S HAND - 78%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 6 ÓRA

- Vadnyugati millió
- Változatos játékmenet
- Jó történet
- Izgalmas küldetések
- Elég rövidre sikerült

80%

INFO PTERODON | 2K GAMES | WWW.2KGAMES.COM/VIETCONG2 | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Bár főhősünk elég közel járt az ellenséghez, még mindig észrevétlen maradt...

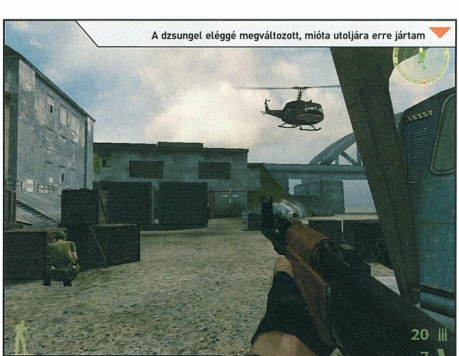
Szemlédi András vagyok, lottó nyertes

VIETCONG 2

avagy amikor az idő megáll...

Amikor felmerült, hogy kedvenc újságunk aktuális számába kell egy cikk a Vietcong második részéről, minden unszolás nélkül én magam jelentkeztem e nemes feladatra. Az ok rém egyszerű volt: két évvel ezelőtt, amikor az ismeretlen Pterodon nevezetű csapat kihozta az első részt, nagyon jókat játszottam vele, ezért úgy gondoltam, ismét egybekötheten a kellemest a hasznossal, és cikkírás címszó alatt egy jót játszom is. Ehelyett pont az ellenkezőjét kaptam - a játék minden egyes perce csak kínszenvedést okozott, és bármennyire is utálom más munkáját lehúzni, a Vietcong 2 esetén nincs az az erő, mely képes lenne a cikk leadása után egy percre is rákényszeríteni arra, hogy tovább küszködjek a programmal. Nézzük a jó oldalát: több mint 3 giga hely fog felszabadulni a gépemen, mivel a kicsike installálás után ennyit foglal el.

A játékot meglátni és „megszeretni" egy pillanat műve volt. Na jó, legyen mondjuk 2 perc, mivel enyi ideig tartott, míg az indító ikonra kattintástól eljutottam a tényleges játékig. Egyből hátrahőköltem: ki a fene vette le a grafikai részletességet? A program ugyanis olyan khm... primitíven nézett ki, hogy az install DVD-t simán oda lehetne adni az ókort kutató régészeknek, mint valami ősi leletet. Igazság szerint fontolgattam, hogy egy próba erejéig felteszem a játék első részét és megnézem azt is, mivel emlékeim szerint már az szebb volt, mint a mostani epizód. Természetesen a beállításokat nem piszkálta senki, messze felette voltak a lehetséges minimumnak, csak éppen ez a játékon nem látszott: fakó szí-



A dzsungel eléggé megváltozott, mióta utoljára erre jártam

nek, elnagyolt objektumok, gyenge textúrák. Persze, ilyenkor jöhet az a mentség, hogy csúnyának éppen csúnya, de legalább gyengébb gépeken is jól elfut. Na a Vietcong 2 megmutatta, hogy a giga rammal megtámogatott Barton 2500+ processzor, és a mellettük ketyegő Radeon 9800pro (ez lenne a konfigom) Csehországban bizony már csak irodai gépnek tekinthető, mert szerintük játékra már nem alkalmas. Ugyanis a termék 1024x768-as felbontásban is borzalmasan szaggatott (szemben olyan „primitív" programokkal, mint a HL2 vagy a Doom 3), különösen akkor, ha egy ferdeszemű elém ugrott és úgy döntött, hogy eltesz láb alól. Néhány ilyen jelenet után csak azért nem téptem ki a hajamat, mert már nincsen túl sok belőle, vigyázni kell rá...

A TET OFFENZÍVA

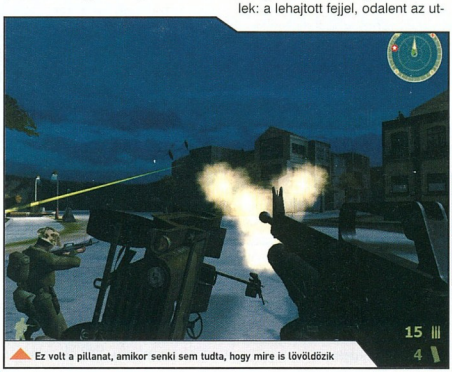
Az 1968. január 30.-án megindított észak-vietnámi támadás komoly meglepetést okozott a déliek illetve az amerikai hadsereg számára, mivel a háború előző éveiben a buddhisták újévi ünnepe automatikusan tűzszünetet is jelentett. A támadók egyidejűleg 5 nagy és közel 100 kisebb városrt rohantak le, s a harcokba az észak vietnámi hadsereg mellett a népfelkelők és a vietcong is bekapcsolódott. A harcok főként Hué-ban (itt játszunk mi is) és Saigonban húzódtak el, a kommunisták közel 50000, míg az amerikaiak több mint 5000 fős veszteséget szenvedtek. Bár a számok alapján az offenzíva katonailag kudarc volt, egyfajta fordulatot jelentett a háború menetében s hatására világszerte jelentősen megnövekedtek a háborúellenes tüntetések.

A grafika és a gépigény tehát csapnivaló, a fejlesztők biztos, hogy vagy hibernációban vagy sztázisban töltötték az elmúlt két évet, esetleg nem próbálták ki valamelyik közelmúltban megjelent FPS-t. Persze a grafika nem minden - mondjuk, ez egy FPS-nél elég után hangzik -, ha a játékélmény pótolja a hiányosságot. Sajnos e tekintetben sem túlságosan jó a játék. Egyjátékos módban kettő kampányt kapunk. Az első rész dzsungelharcai helyett ezúttal a városi dzsungelben lövöldözhetünk a sárgákra, és újdonság, hogy a második kampányban vietcong harcosként vadászhatunk az amerikai betolakodókra.

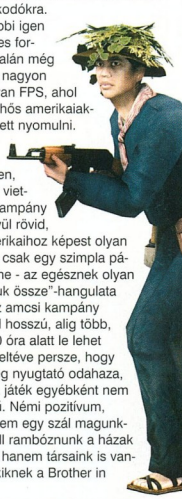
Ez utóbbi igen kellemes fordulat, talán még nem is nagyon volt olyan FPS, ahol nem a hős amerikaiakkal kellett nyomulni. Örüm az örömben, hogy a vietcong kampány rendkívül rövid, az amerikaihoz képest olyan mintha csak egy szimpla pálya lenne - az egésznek olyan „csapjuk össze"-hangulata van. Az amcsi kampány sem túl hosszú, alig több, mint 10 óra alatt le lehet tudni, feltéve persze, hogy van elég nyugtató odahaza, mivel a játék egyébként nem könnyű. Némi pozitívum, hogy nem egy szál magunkban kell rambóznunk a házak között, hanem társaink is vannak, akiknek a Brother in Armsban már látott módon adhatunk ki parancsokat. Azért az utasítások komplexitása kissé alacsonyabb a BiA-nál: egy parancs van, a menj oda, de ez egy FPS-ben azt hiszem elég is. Embereink automatikusan lődöznek, fedezéket keresnek és igyekeznek vigyázni magukra, úgyhogy a kommandírozásukkal nem kell sokat törődni. Csapattársaink lőszert és orvosi segítséget is tudnak adni, ezzel nagyon megkönnyítik a dolgunkat, hiszen nem kell attól tartanunk, hogy kifogy a muníciónk, vagy éppen elfogy az életerőnk. Ez kicsit beépített csalásnak tűnik, viszont van ellensúly is: menteni csak korlátozott számban tudunk. Embereink - az előző résszel ellentétben - nem sérthetetlenek, bár igen ritkán halnak meg: a játék során többnyire az én gránátjaim végeztek velük, ami kismértékben a saját, nagyobb mértékben azonban a mesterséges intelligencia (vagy inkább mesterséges butaság) az oka. Saját csapattársaink ugyanis hajlamosak szépen belerohanni a keresztűzbe, éppen amikor egy VC-t szeretnénk hidegre tenni, s az eredménye egy jó kis teamkill plusz a küldetés azonnali elvesztése. Az se idegnyugtató, hogy a harcok jó része épületeken belül, szűk folyosókon játszódik, ahol 3-4 támogató barátunk simán tud olyan közlekedési dugót okozni, mint egy baleset a csúcsforgalomban. A szembenálló oldal sem sokkal intelligensebb: bár az ellenfelek igyekeznek fedezéket keresni, minden további nélkül figyelem kívül hagynak bennünket miközben egy nehézgéppuska mögül pásztázzuk a terepet, és képesek mondjuk olyan 4-5 méterre előttünk keresztülszambázni a nyitott területen, hogy lehetőleg minél könnyebben leszedhessük őket. Ezt jól ellenpontozza az a hűvös profizmus, ahogyan céloznak a gépi ellenfelek: a lehajtott fejjel, odalent az utcán rohamozó VC minden további nélkül leszed minket az emeletről, vagy éppen fedezék mögül is kiló anélkül, hogy kidugná a puska csövét. Ennek fejlettebb változata az a harcos, aki simán kiló bennünket egy épület sarkán keresztül - biztos a kalasnyikovja uránmagos lövedékekkel van megtöltve, amelyek szelik a téglafalat, mint kés a vajat.

A szingli mód mellett van kooperatív és multiplayer játék is, amelyben semmi különös nincsen: a szokásos játékmódok járművekkel megspékelve, viszonylag primitív és gyengén megszerkesztett pályákon. Egyetlen előnye a multinak, hogy az AI legalább nem béna (persze ez játékosoktól függ :)) ám ez manapság azt hiszem túlságosan kevés ahhoz, hogy a játék felszínen maradhasson. Ugyan látnoki képességeim nincsenek, de a VC2 nem lesz olyan milliós eladásokkal büszkélkedő sikertörténet, mint az előd. Úgy gondolom, hogy a kiadó megcsókolhatja az anyaföldet, ha nem lesz veszteséges a projekt, utána pedig legyen szíves elgondolkodni azon, hogy mit ad ki legközelebb.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu



Ez volt a pillanat, amikor senki sem tudta, hogy mire is lövöldözik



VIETCONG 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Vietcong 2 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi a címe a játék első részéhez kiadott küldetéslemeznek?
Melyik országban készíti játékait a Pterodon?
Mi volt a csapat első játéka?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt január 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Vietcong 2 játék
1325. Bp.
Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 18 GHz processzor, 512MB RAM, 3D T&L videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A fejlesztők hibernálva voltak két évig?

DVD: Demo, Video, Patch, Hátter, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | VIETCONG - 86% | BATTLEFIELD: VIETNAM - 88%

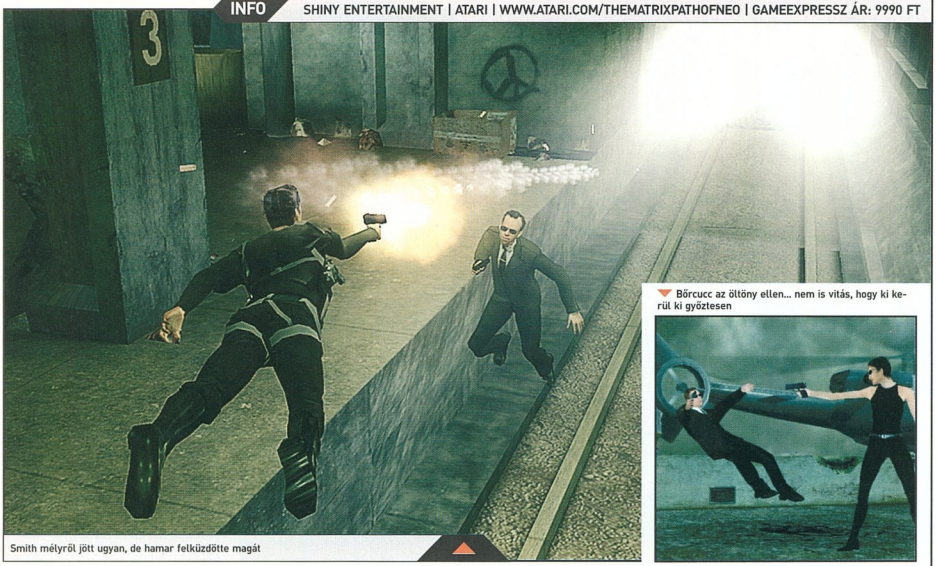
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- Van némi hangulata
- VC kampány
- Elavult grafika
- Hihetetlen gépigény
- Bugyuta AI

MULTIPLAYER 70%

63%

INFO SHINY ENTERTAINMENT | ATARI | WWW.ATARI.COM/THEMATRIXPATHOFNEO | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT



Smith mélyről jött ugyan, de hamar felküzdötte magát

Börcucc az öltöny ellen... nem is vitás, hogy ki kerül ki győztesen

MATRIX: PATH OF NEO

Mátrix keverve, nem felrázva

Sajnos nem sokkal ezelőtt nagy kedvencünket, a Mátrixot is utolérte sorsa: ügyes, ám pénzéhes szakemberek játékot készítettek belőle. Az Enter The Matrix hihetetlen módon szépen kaszált a pénztáraknál, persze egészen addig, amíg meg nem jelentek a nem éppen pozitív kritikák. Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer nosztalgikus érzések közepette fogom visszasírni, miután undorodva hajítom el lehetőleg minél messzebbre közelemből a legújabb próbálkozás, a Path Of Neo adathordozóját. Nem hiszem el én sem, de a fájó igazság az, hogy egyetlen értékelhető, szórakoztató jellegű programot sem sikerült a témában kihozni. Mondjuk a gondok nálam ott kezdődtek, mikor a folytatásokról is kissé keserű szájízzel botladoztam ki a moziból, de ez, amit most sikerült elkövetni, ennek a biztatóan indult sikersztorinak olyan méretű megcsúfolása, hogy arra nincsenek is szavak.

Jöhettek kicsi Smith-ek, ma mindenkinek összekócolom a hajacskáját

Nem is tudom, hol kezdjem, annyi negatívummal találkoztam a játék tesztelése során. Esetleg ott, hogy már a legelső pályákon is sikerült jó párszor elhalóznom, köszönhetően a szegényes tájékoztatásnak: az ember egyszerűen nem tudja, hogy most hogy, merre, miért menjen. Vagy említsem meg a katasztrofális irányítást, netán a szerencsétlen józert az örületbe kergető grafikai és játékmenetbeli bugokat, amelyek már nem is bogarak, hanem hatalmas, háztömbnyi dinoszauruszok?

Na jó, inkább kezdjük az elején. Szóval, a játékban Neo útját követhetjük végig, hogyan lesz a megszeppent irodai dolgozóból népek messiása, emberek és gépek békítője. Nagyszerű, mondhatnánk, ki ne szeretne az utóbbi évek egyik legvagányabb karakterének bőrébe bújni, rátámadni a fess öltönyben feszítő gonoszokra, meg ellenszenves arcú rendőrökre? A játékban tehát a Kiválasztottat irányíthatjuk, a filmek főbb jelenetein keresztül.

Először arra döbbenünk rá, hogy a nehézségi szint kiválasztása kissé érdekesen van megoldva, bevágnak minket egy arénába, aztán jön-

BUGINVÁZIÓ

Akár a Csengetett Mylord című remek angol sorozat egyik szereplője, Mable is lehetnék, hiszen már nem is emlékszem, mikor játszottam utoljára ennyire hibáktól hemzsegő játékkal. A már említett fekete emberekké változtató opció alant látható, de az egymásba lógó, sőt egymáson átgázoló emberek, falakba épített, Kőműves-Kelemenné-szindrómával küszködő szerencsétlenek, a továbbhaladási nehézségek is mindennaposak ebben a programban. Megtekintését személy szerint semmilyen korosztálynak nem ajánlom.

EXTRÁK

Érdemes gyűjtögetni a néha feltűnő aktatáskákat, ezek segítségével ugyanis különböző extrák válnak elérhetővé; van itt minden, rajzok, videók, a játék készítésének fontosabb mozzanatai, werkfilmek. Egyébként a beépített cheat kódok is csak akkor lesznek aktívak, ha végigtoljuk a cuccost One fokozaton, felmerül a kérdés, „akkor meg má' minek?"...

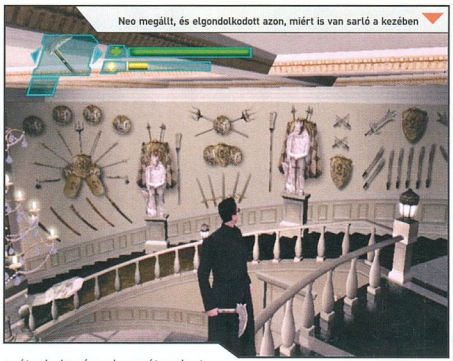
nek a katonák, mi meg csak pislogunk, hogy most akkor mi is van tulajdonképpen. Egyébként sem szószátyár a program, így a vele történő tartósabb foglalkozás inkább azoknak javasolható, akik ismerik a történetet, mert e nélkül kimondottan követhetetlen az egész. Jó, vannak a filmből jelenetek bevágva, de ezek videoklipszerűen egymásba ágyazódnak, hogy még esetleg azt is megkavarják, aki egyébként vágja a témát. Egyes jeleneteket viszont magával a fizikai motorral készítettek el - itt a ragyogó alkalom, hogy előtérbe kerüljön hát a grafika témája.

Nem mondanám azt, hogy ocsmány a kinézet, de matematikus nyelven szólva szigorúan monoton tart hozzá. Nem is a környezet szégyellni való, hanem inkább az emberek kidolgozottsága mutat enyhén nevetséges jeleket. Neo gyakran úgy mozog, mint valami fából faragott királyfi, hihetetlenül merev, ezen tulajdonságának azonban legfeljebb csak Trinity örülhetne, mi nem. Ráadásul teljesen szögletesek a figurák, s mindezeket megkoronázva telepatikusan beszélgetnek egymással, természetesen összezárt ajkakkal. Valami - „stílszerűen" - homályos oknál fogva a pályák néhol igen elmosódottak, amikor pedig fókuszt használunk (ez az, amikor Neo „belassítja az időt", más helyeken bullet-time-nak is nevezik) ez a probléma még inkább jelentkezik, nagyon zavaró. Jól jellemzi a játék külsejét, hogy az egyik pályán, amely még a szokottnál is rondább volt, közölte az operátor, hogy ne izguljak, mert a hiba a Mátrixban van, nem a játék kódjában. Ezek után gyakorlatilag minden küldetésben vártam hasonló megjegyzést, de csak nem jött, pedig lett volna létjogosultsága.

A PON műfaja egyébként hentes-akció, az egyes scenariókban nincs más dolgunk, mint hogy lenyomjuk először a szürke ruhás, aztán a mellényes, majd a védőplexis rendőröket, ha mindezzel megvagyunk, akkor el kell intéznünk még néhány ügynököt. Egyszerű, akár a Balázs Show szereplői. Üssük szét billentyűzetünket és egérgombjainkat, mert akkor nekünk jó lesz!

Ahogy fejlődünk, egyre több kombót (a szövegszerkesztőm ezt a szót minden áron kompótra akarta javítani - mik vannak...) használhatunk, ám ember legyen a talpán, aki a rárontó több száz ellenfél mellett elő tudja hívni a húsz billentyű leütésével járó megatámadásokat. Valóban zavaróan nagy számban mozdulnak ránk egyszerre, de legtöbbjüket pár rúgással el-

intézhetjük, a fegyverek használata teljesen felesleges, puszta kézzel az ügynököket is simán kiteríthetjük. Ha esetleg úgy csapkodjuk a kijbordunkat, hogy valami klafa mozdulat jön ki végeredményképpen, Neo azonnal tudtunkra adja egy látványos lassítás formájában, ami az első tíz alkalommal még remek és csuda jó, de ezután már minden esetben csak kö-



Neo megállt, és elgondolkodott azon, miért is van sartó a kezében

zelebb lök minket evvel az őrületet jelképező virtuális szakadék felé. Kínos az egész játékmenet, és alaposan megizzadunk, ha egyszerre akarunk előre araszolni, időt lassítani, meg kombókat is belevinni a támadásba. Görcsbe rándult kezünk minden bizonnyal még sokáig emlékeztetni fog minket a játékkal töltött „boldog" órákra.

Rengeteg hiba van a mátrixban, ezek közül az egyik legkellemesebb, hogy az egymáshoz közel álló karakterek gyakran tökszötétté, „hótfeketévé" válnak, aztán meg megy tovább minden, a különbség csak annyi, hogy Neo helyett mindössze annak árnyékával játszunk. A másik kedvencem, mikor lezúzok ezer katonát, aztán mennék tovább békésen, de nem tudok, mert döbbenten veszem észre, hogy az ajtóban hirtelen, a semmiből egy láthatatlan fal tornyosul előttem. Hiába várom az operátor segítségét, az valószínűleg épp valami pornográf honlapon szex-csetel a többi lázadóval, így nincs más választásom, mint csalódottan, a magyar nyelv legékesebb szitkozódásai közepette kilépjek, és kezdjem elölről a pályát. Nézzük a jó oldalát, így legalább garantált a többszöri újrajátszás.

Mondanék jókat is a Path Of Neo kapcsán, mert ilyen is akad, bizonyám. Pozitívum, hogy a filmből kimaradt részeket is lejátszhatjuk, például huzamosabb időt töltünk a különböző elmék felszabadításával, és egy lengén öltözött kiberprostinak tűnő lánnyal, meg egy Marilyn Manson-imitátor boszorkánnyal is közelebbi kapcsolatba kerülünk. Továbbá néha azért bele lehet merülni a verekedésekbe, ha felfedezünk (véletlenül összehozunk) egy új támadási formát, az nagyot tud dobni a monoton játékmeneten. Ja, és mivel leőni egy játék poénját csúnya dolog, így ezt nem is teszem, mindenesetre annyit elhintek, hogy a moziban látott befejezéshez képest merőben más finálét láthatnak azok a kitartó kiborgok, akik végignyomják ezt a nagyrészt idegesítő torzszülöttet.

Szerencsére a Mátrix világának hangulatát sikerült átmenteni, a zene a megszokott jó minőség, a hangok, halálhörgések is jók (már ha lehet ilyet mondani), és az is sokat dob az atmoszférán, hogy a szereplők az eredeti hangjukon szólalnak meg.

Felemás, ördögi program ez, hiszen ha valaki kibírja, hogy nem lép ki sikoltva azonnal a desktopra az első pályák láttán, az talán néha-néha a történet folyamán még jól is szórakozhat. Igenis lenne benne potenciál, hogy remek játékká válhasson, de nekem úgy tűnik, mintha csak összecsapták volna az egészet, aztán piacra dobták optimalizálatlanul, szörnyű hibákkal. Ez így, ebben a formában nem elégséges, ha hozzám jönne vizsgázni, lelkiismeret furdalás nélkül megbuktatnám. És nem is szeretném, ha még egyszer próbálkozna...

babbit
babbit@pc.games.hu

MATRIX: PATH OF NEO
NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Matrix: The Path of Neo játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Kik voltak az első Matrix játék főhősei?
Mi a címe a három Mátrix filmnek?
Mi a neve a filmek, és a játékok akció koreográfusának?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt január 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Matrix: The Path of Neo játék 1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1,8 GHz CPU, 512 Mb RAM, 6 Gb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem féltek a lincseléstől?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | ENTER THE MATRIX - **80%** | MAX PAYNE 2 - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- + Eddig ismeretlen epizódok
- + Hihetetlen hibák
- − Szereplők nagyon csúnyák
- − A játék teli van bugokkal
- − Az irányítás - brrrr...

75%

INFO HOTHOUSE CREATIONS | KONAMI | WWW.KONAMI-CRIMELIFE.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Szó nincs rasszizmusról, mi mindenki elpáholunk kisfiam...

Egy tejet kérek... csokisat!

CRIME LIFE: GANG WARS

A bandák háborúznak, ha kell, ha nem...

Nem könnyű másodiknak lenni. Hasonlóan, mint a szánhúzó kutyák esetében, ahol csak az első élvezi a kilátást, a többi az előttük haladó hátsóját bámulja. Valahogy ilyen helyzetben van, vagyis a „nagy" játékok árnyékában kullog a Konami legújabb Xbox-ra és PC-re megjelenő játéka is. A GTA San Andreas és a Boyz'n the Hood, avagy a New Jack City című filmes eposzokban látottak alapján létrejött mix a jelenkori bűnös városok és az amerikai gettók nyomorába tuszkoló játékmenetével a világ sötétebbik oldalára kalauzolja a játékost. Már elsőre látszott, hogy az álarc mögött egy tucatklónnal van dolgom, de mégis reményekkel telve ültem le a halkan zümmögő doboz elé.

Négy fiú, három lány. Majdnem ideális. Az egyik fiúnak mennie kell.

Az első pár képkocka felvillanása után rögvest beigazolódott, hogy egy beat'em up-szerű játék bámul vissza rám, amely kétségtelenül a San Andreas majmolása, csak éppen autós üldözés és pálmafás tengerpart nélkül. Az „idilli" környezetet a gettók, betondzsungelek, sötét utcák és a nyomorgó, kilátástalan helyzetű fiatalok bandaháborúi adják - úgy, ahogy az lenni szokott, milliónyi Brooklyn-kályhával megspékelve.

A társadalom legalján levő főhős, Tre, egy utcai bunyó alkalmával a tutorialt remekül elrejtő akcióban elnyeri a jogot arra, hogy választott bandája, az Outlawz kőkemény tagja legyen. Ám nem biztos, hogy jó lóra tett: az Outlawz a Grand Central City utcáit uraló bandák közül ugyanis éppen a gyengélkedőn hever, és jó páran szeretnék a ravatalán látni. A rivális gengszterek alkotta K.Y.C vagy a Da Head-huntahz kíméletlen módon védik a területeiket, és szemet vetettek a fiúk szerényen csak The Hoodnak hívott otthonára is.

Treben felbukkan a vágy, hogy fokozatosan a csapat élére állva, majd a bandát kommandírozva elejét vegye a leszámolásoknak és visszaállítsa a rendet a városban. Ehhez számtalan (egyébként lineáris) küldetésen és összecsapáson keresztül vezet az út: bandaháborúk, megvesztegetések, drogdílerkedés.

Grand City igazi amerikai város: a GTA-hoz hasonlóan itt is különböző kerületek és szektorok találhatóak, amelyek

APRÓSÁGOK

Eredetileg a zsidó városnegyedeket hívták gettónak. Olyan helyet jelölt, ahol összezsúfolódva, politikai vagy társadalmi tekintetben kirekesztettként, rossz körülmények között és bezárva éltek az emberek. A kelet-európai gettók híre bejárta a világot. A hatvanas években az USA-ban azonban újabb jelentést kapott a szó: az amerikai városok belvárosát jelölte, ahol túlnyomórészt nyomorgó feketék éltek.

eltérő építészeti és környezeti stílusúak. A város ugyan nem akkora kiterjedésű, mint San Andreas, de nincs is rá szükség. A Crime Lifeban ugyanis nincsenek autók, sem egyéb közlekedési eszközök. A távolságok nagy részét gyalog, az utcákon sétálva kell megtenni, noha az egyes körzetek között az összekötést biztosító metróvonalakon és a felszínen járkáló taxikkal is lehet haladni. Ezek közül némelyik már a játék elején elérhető, azonban akadnak olyan negyedek, melyek csak bizonyos számú győzelem és misszióteljesítés után válnak elérhetővé. Az egyes feladatok (mint pl. a területfoglalás, pénzszerzés vagy a piszkos üzletek) általában lineárisak és egymás után következnek, de bizonyos szabadságfokot is adnak a játékosnak, azaz nem kötelező mindig a program által megadott sorrendben haladni.

Az Outlawz otthonából kilépve fokozatosan nyílnak majd meg a kapuk és az utak, ám az ismeretlen szegletekbe tévedve rögvest ellenállásba ütközik a csapat. Az egymást követő missziók általában logikusan fonódnak egymásba, így az újabb városi területek is kapcsolatban állnak egymással. A nagyobb városrészek elfoglalása csak az őket alkotó több apróbb ún. „sub-zone"-ok (kisebb alzónák) megtisztítása után válik elérhetővé. Az egyes szektorokat természetesen bandák és a „üzleti" kötelékek kötik össze, így a sikeres terjeszkedéshez elsőként ezekkel a figurákkal kell majd végezni. Egészen egyedi, különböző taktikát igénylő bosszokkal is összehoz minket a sors, és ha sikeres a bunyó, rögvest átvehetjük a felügyeletet a szektorok felett, és a következő feladat is világossá válik a számunkra.

Apropó bunyó: mivel nincs autólopkodás, sem kocsikázás, fel kellett dobni a laza sétálgatást valamivel. A Crime Life egész sornyi fícsört sorakoztat az utcai összecsapásokat illetően, ugyanis a program alapját és a játékmenetet adó meccseket remekül valósították meg. A csapatirányítás, a karakterfejlesztés (némi RPG-elem is csúszott a játékba), és az összekon át a speciális támadásokig, fogásokig és dobásokig.

A kombórendszer meglehetősen egyszerű, ám ami kisülhet belőle, szatöltődik. De ez még nem minden: ha sikerül elérned, hogy ellenfeled az élet és halál mezsgyéjére kerüljön (a fickó imbolyogni

A játék tele van meglepetés szereplőkkel, ott hátul például Arnie lövöldöz

Jó kis utcabál lett volna ez, ha legalább egy csaj eljött volna

csapások levezénylése rengeteg kombóba, speciális támadásba, kivégzésbe és kézi- vagy fegyveres akcióba torkollhat. Ezt már az első teszt alkalmával megtapasztalhatja a játékos, amikoris Tre' a bandába való bekerülésért ringbe száll egy kigyúrt, izomagyú és agyontetovált hústoronnyal. A program remekül taglalja, amolyan tutorialos formában az egyes kombinációkat - az egészen egyszerű ütésektől és rúgásoktól kezdve a különböző, egyszerűbb és bonyolultabb kombózási technikáaz több, mint sokrétű. Ezekhez azonban különböző feltételeket kell harc közben teljesíteni, amikhez más és más jelzőcsíkok, valamint „meter"-ek szolgálnak támpontul. Az egyszerű támadások az ún. Adrenaline Meterre vannak nagy hatással: az ütések és rúgások sorozataként növekvő csík olyan speciális mozdulatokhoz szükséges, mint pl. a lefejelés, különböző fordulatrúgások és a nekifutással kivitelezhető sebzések. Ha sikerül néhány egymásba láncolt ütés-rúgás kombót bevinni (ezeket a CL részletesen elmagyarázza; olyanokra gondoljatok, mint pl. ütés-ütés-rúgás, rúgás-rúgás-ütés, és hasonlók), annak az lesz a következménye, hogy töltődésnek indul az úgynevezett Rage Meter, amelynek köszönhetően Tre' erősebb mozdulatokra lesz képes. Gyorsabban mozog, többet sebez, és idővel az energiaszintje is visz-

kezd), a speciális támadás gombjának lenyomása után további gombkombinációk segítségével ki is végezheted, amiért további bónuszok járnak. A kivégzések csak a sztori előrehaladtával tanulhatóak meg, de rendkívül sokrétűek és bizony kegyetlenek is akadnak köztük. Olyan brutalitásra gondoljatok, mint pl. a deréktörés, a célpont torkának elvágása, vagy a késsel történő szétcincálás - nem igazán tizenkét éveseknek való látvány… Némelyik mozdulat olyan hatást kelt, mintha épp most került volna át a WWF-ből, a Péntek 13-ból ismerős hokimaszkos Jason közreműködésével.

Már félórányi pofozkodás után rájön az egyszeri játékos, hogy a Konaminak bizony sokkal többet kellett volna belepumpálnia a Crime Life: Gang Wars-ba, ha terjedelmében és játékélményében is maradandót kívánt volna alkotni. A fejlesztők vagy nem vették komolyan a munkát, vagy csak egy laza, ám unalmas és huszadrangú GTA-klónt akartak összehozni csak azért, hogy egy szeletet ők is kihasíthassanak a tortából. A fekete-központú képi világ, a zenei összeállítás és a néhány kombó tríóján kívül nincs semmi, ami ezt a produktumot kiemelhetné a középkategóriából, így csak óvatos és rövid idejű fogyasztásra javasolt… vagy még arra sem, ha a Rockstar születendő csillaga, a The Warriors megjelenik. A GTA-t összehozó csapat készülgető durranása ugyanis témájában teljesen hasonló, órá pedig megéri várni.

Stinger
stinger@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 1,2 Ghz, 256 MB Ram, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya, Windows XP/2000
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Konami biztos voltál benne, mit adsz ki a kezed közül?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | GTA: SAN ANDREAS - **93%** | TRUE CRIME: SOL - **80%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- Utcai bandaháborúk
- Sok speciális mozgás
- Eltalált zenei alaféstés
- Pocsék játékélmény
- Hibás kamerakezelés

75%

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

És most végre megszabadulunk a rusnya hajadtól, haver!

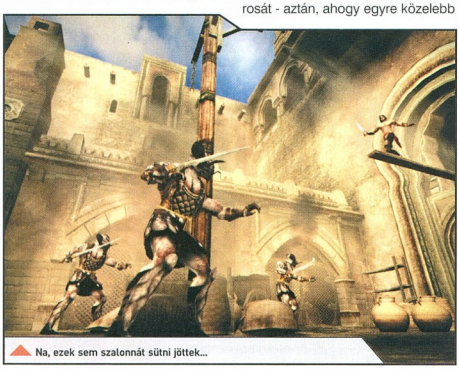
Hé, Feri bátyám! Ezt nézd meg, micsoda furcsa rikító halat fogtam!

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Avagy a Herceg utolsó megmérettetése

Mint hogy az előző PC.Games-ben már átvettük a sorozatról tudnivalók hosszú lajstromát, ezért ettől most eltekintünk, és egyből a sűrűjébe csapunk! Minthogy ismételni önmagam a legkevésbé sem szeretném, ám a teljesség igénye megköveteli a jelen rész történetének vázlatos ismertetését, így - még ha sokadszorra is - most ez következik.

Tehát névtelen Hercegünk a hosszú csata izgalmának minden élményével megrakottan bágyadtan mered a távolba, merre szerető hazáját sejteni véli - jobbján szerető nőjével, kinek érintésére a megfáradt lelket ért minden megpróbáltatás azonnal semmibe vész. A hosszú út végén örömmel pillantják meg Babilon városát - aztán, ahogy egyre közelebb érnek, rádöbbennek, hogy itt valami nincsen rendjén, méghozzá a legkevésbé sem. Hatalmas lángnyelvek nyaldossák a büszke vár falait, ordítás és szenvedők kiabálása hallatszik. Nem egészen erre számítottak, mikor az mézesheteket tervezgették. A városba érve hősünket elfogják, majd a lehető legmélyebb tömlöc mélyére teleportálják, hogy kilátásait egy csinos kivégzéssel feketítsék be. Hercegünk ugyanis nem tudja - bár már rájöhetett volna -, hogy az Idő Homokjával való játszadozás nem tartozik a különösen jó néven vett dolgok csoportjába bizonyos körökben; aki egyszer megbolygatta, annak törvényszerűen pusztulnia kell. Minthogy a Homok szoros összefüggést mutat holmi mulandó idővel, ezért már meg sem lepődünk, mikor a különböző machinációknak köszönhetően egy csinos kis rés keletkezik rajta, és megszületik hősünk sötét nemezise. A pusztításért tehát ő a felelős, de velünk akarják megitatni cseppet sem édes levét. Minthogy a meghaláson kívül egyéb kilátásoknak igencsak híján vagyunk, ezért Kaileenának fel kell áldoznia magát értünk - természetesen az okból, hogy a Homok ismét elszabaduljon, mi pedig végre pontot tehessünk arra a bizonyos I betűre.



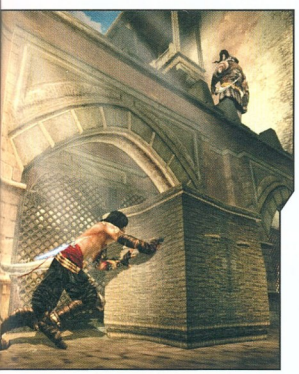
Na, ezek sem szalonnát sütni jöttek...

Elvárásaim igen magasak voltak a Warrior Within után, melyet jóma-

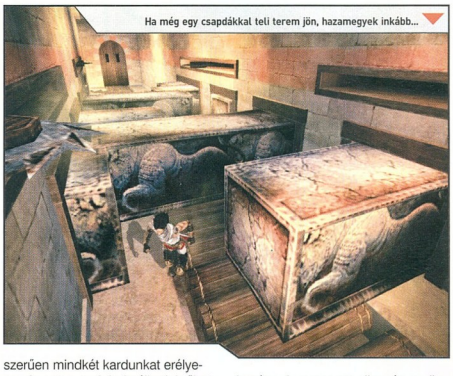
PRINCE - TÖRTÉNELEM

Azok kedvéért, akik nem olvasták volna az előző számban található előzetest, átfutjuk Hercegünk nem éppen rövid történetét - kezdve egészen a hőskortól. 1989-ről beszélünk, mikor megjelent a Prince, és szinte egy csapásra forradalmasította a játékipart gyönyörűen animált mozgásfázisainak köszönhetően. 1991-ben jött a második rész, immáron remekül megkomponált 2.5D-s grafikával, majd 1999-ben sikerült az egész sorozat presztízsét a legmélyebbre süllyeszteni a Prince of Persia 3D nevű rettenettel. Jött 2003., a Sands of Time ideje! A csodálatos keleti mese új életet vert a sorozatba, melyet a Warrior Within csak tetézett 2004-ben. És kérem, itt vagyunk ennek a hatalmas eposznak a végén, 2005-ben a The Two Thrones-szal. Fanatikusok kedvéért megjegyzem, hogy a következő-generációs konzolok nagy eséllyel pályáznak további Prince részekre, tehát semmi sincs veszve!

gam az évtized legjobb játékaként deklarálok. Ennek folyományaképpen a mércét jó magasra tettem, és ha a legkisebb rezgést is felfedezem rajta, amikor a program átugrik fölette, irgalmatlanul lepontozom - gondoltam vala, ám ne rohanjunk előre, ezt csak így elöljáróban leszögeztem.



Tehát midőn 2003-ban kijött a Sands of Time, nem véletlenül választották az év egyik legjobbjának - csodálatos grafika, meseszerű történet és remek fejtörők. Sántított azonban a harcrendszer, mely nem nélkülözött némi eredetiséget, ám azért kívánnivalót is hagyott maga után bőven. Ezt a Warrior Withinben már orvosolták, sokkal többfajta, jobban összekapcsolható mozgást kreáltak, melylyel élvezetessé tették a harci részeket - ám ekkor meg azért nyávogtak a nagyra becsült játékosok, hogy túlontúl sötét, depresszió a játék. Hogy vannak olyanok, akiknek semmi sem jó… Lényeg, hogy a kettőt most sikerült üdvözítő módon egyesítenie a fejlesztőknek: visszatér a SoT mesebeli világa, melyben a történetet ismét a Herceg meséli, valamint nyakon szórták a WW remek kombóival, melyeket természetesen továbbfejlesztettek. Ezúttal nem kell annyi katonát és ellenséges csúfságot a másvilágra küldenünk, inkább a feladatok megoldása, csapdák kerülgetése fogja időnk nagy részét felemészteni. Hatalmas termeket járhatunk be, ahol megannyi kikerülendő akadály leselkedik ránk: falakon futkározunk, láncokon és oszlopokon mászkálunk, csakhogy a kívánt pozícióba tudjunk eljutni. A falról már 45°-os szögben is elugorhatunk, ezáltal eddig megközelíthetetlennek hitt helyekre nyerhetünk bebocsátást - a pályatervezők így nyugodtan szabadon engedhették fantáziájukat, valóban 3D-ben fogunk közlekedni: hatalmas meredélyek, sziklák, tornyok, veszélyes mélységek, árkok és alagutak várnak felfedezésünkre. Alkalmunkban áll egy nagyobbacska szirtre felkapaszkodni, ahol körültekintve láthatjuk az egész város megnyerő perspektíváját, majd egyszer csak a nyomorúságosan szűk utcákon találjuk magunkat. Kellemesen üdítő színfolt az újfajta tereptárgyak megjelenése, úgymint például a falon található kör alakú bemélyedés, melybe tőrünket váthatjuk, sőt arról még akár tovább is ugorhatunk, új helyekre. De tőrünk nem csak erre jó: olyan kapcsolókat is találunk, melyeket csak úgy tudunk meghúzni, ha belevágjuk eszközünket, mi pedig teljes testsúlyunkkal ránehezedünk. A kamerakezelés nem volt mindig a legjobb, leghasználhatóbb az elődökben: ez a rész meglepően jó a jelen anyagban: sokkal jobban követi hősünket, valamint ha valami cseles részhez érünk, egy ikon jelzi számunkra, hogy átváltathatunk madárnézetre, amelyből sokkal pontosabban átláthatjuk helyzetünket. Amire nagy igény mutatkozik, hiszen a sorozat eddig sem arról volt híres, hogy olyan könnyű lett volna: a lehető legegyszerűbb volt elakadni egy-egy cseles helyen a rossz kameraállások miatt. Jelentem: e gyermekbetegségektől sikerült megszabadulni a TTT-nak, tehát örvendünk. Fegyvertárunkat ismét csak egy darab tőr képezi, ám ne becsüljük le ökelmét, hiszen meglehetősen hathatós eszköznek bizonyul az ellenfelek eliminálásában, ám az igaz, hogy az előző részhez képest most jóval többet kibír egy átlagos ellenfél, ami két dolgot jelenthet: 1. a Herceg öregszik, ergo izomsorvadása van, bár ez a bemutatott nyaktörő ugrálások követtében mégoly valószínűtlen, 2. direkt gyengítették le az urat, mégpedig játéktechnikai megfontolásokból. Sherlocki agyam az utóbbira következtet, és nem is alaptalanul: a Speed Kill nevezetű rendszer itt debütál, ami amolyan instant halál, mégpedig az ellenfelekre nézve. Lesből jól betámadhatjuk gonosz opponenseinket, akiknek még meglepődni sincs ideje: pár nyisszantás és máris az örök babiloni legelőkön pihennek. A remek, fegyverektől függő kombórendszer megmaradt, mi több fejlődött: dobálhatjuk, kettévághatjuk, kivégezhetjük a gyanútlan ellenfelet, lelökhetjük a mélybe. vagy apró miszlikekbe szabdalhatjuk őket, falakról ugorhatunk rájuk nekifutásból, vagy éppen függeszkedésből, fejük fölül indíthatunk meglepetés-támadásokat, a falra futva, onnan hátraszaltózva ritkíthatjuk soraikat, teljesen szétbombázhatjuk, vagy egyszerűen mindkét kardunkat erélyesen forgatva csak ledarálhatjuk őket. A másik nagy királyság ugyebár hősünk gonosz énje, mivé a játék során haladva alkalomszerűleg átformálódhatunk: hiszen tulajdonképpen mi vagyunk ő maga - a történet során gyakran beszél hozzánk, demoralizáló szövegeivel amúgy is gyenge lábon álló erkölcsünket a föld alá próbálja dönglni, veszélyes egy fickó, de tudják ezt az ellenfelek is! Ha a Herceggel verekedni lehet, akkor a Sötét Herceggel pusztítani! Láncát veszettül lóbálva apró darabokra szecskáz mindenkit, ha túl forró a helyzet, akkor egyszerűen indaként használva megpattan onnan - ám élete folyamatosan csökken, ezt pedig pótolni kell, különben mindkettejük élete gyászos véget ér… Csodálatos főellenségbe fogunk belefutni - már amennyiben eljutunk odáig -, egy behemót óriás személyében; sacc lassítanak, a gonosz ellenség pedig megtesz mindent, hogy megállítson minket - ám mi nem hagyjuk, és jól tesszük, mert olyan jelenetekben lesz részünk, amit egy jobb film is megirigyelhetne: a látványos ugratásoknál kimerevedik a kép, a kamera pörög-forog, mi pedig csak szédülten próbálunk az akcióra koncentrálni maradék idegszálainkkal - remek! Engem meggyőzött a játék - sajna végigjátszani még nem volt módom, így értékelésem némileg felemásnak hathat, de a sorozat nívóját tekintetbe véve akár egésznek is tekinthetjük: megszavazom neki, hogy mire a végére jutunk, ezt a részt tartjuk a legjobbnak mind közül. Ebben nem csak a csodaszép grafika játszik közre, hanem a keleti motívumokkal fűszerezett különleges zenei betétek, a remek játszhatóság, melybe játszi könnyedséggel csempészték bele az újfajta Speed Kill rendszert. Felesleges tovább ragozni, kötelező a játék!



Ha még egy csapdákkal teli terem jön, hazamegyek inkább...

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 850 Mhz, 256 MB Ram, DirectX 9.C kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye nem kell sokat várni a next-gen folytatásra?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | PRINCE OF PERSIA: SOT - **94%** PRINCE OF PERSIA: WW - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **16** ÓRA

- + Remek grafika
- + Igazi PoP hangulat
- + Hosszú
- + Méltó befejezés
- − Néha gyenge A.I.

94%

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.KINGKONGGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Van egy olyan érzésem, hogy ez a gyíkocska mondani akar valamit

Kicsit ledölök a fa tövébe, remélem dínó koma abbahagyja a kiabálást, és végre alhatok egy jót

KING KONG

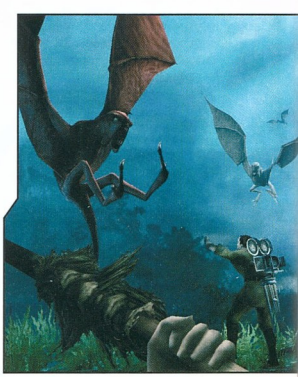
Avagy majomparádé új köntösben

A videojáték-ipar és filmes szakma összefonódása napjainkban szemetszúró - és ez egyre inkább így lesz. A PC.Games sem véletlenül szentel ennek a mitikus kapcsolatnak egy teljes rovatot minden számban - itt mindig a legfrissebb hírekről van szerencsénk informálódni]{redenc mester tolláról. Sajnálatos módon elég sokszor kell tudósítania egy bizonyos Uwe Boll nevezetű egyén újabb garázdálkodásáról, melynek keretében valamelyik nagysikerű játékot készül megerőszakolni ismét egy borzalmas filmfeldolgozással. Mind a rajongók, mind pedig a szakma heves indulatokkal próbálja rábeszélni a fent említett urat a nyugdíjba vonulásra, hiszen annyi jó játékot gyalázott már meg fertelmes filmjeivel, hogy azt hiszem finoman fogalmazok, ha azt mondom, többnyire olyan szavakkal emlegetik az urat, amiket mindenki ismer, mégsem vet papírra. Ezen sajnálatos tény felett lehet búslakodni egy sort, valamint egy „haggyá má'" felkiáltással félresöpörni jelen recenzió tárgyát képező King Kong anyagot, azonban óva intem a tisztelt olvasót: ne tegye! Hogy miért ne? Mindjárt kiderül!

Jack, az őserdő hőse

Peter Jackson a nagysikerű Gyűrűk Ura eposszal jól letette a névjegyét, és azóta bizony érdemes odafigyelni, hogy mit is akot. Karrierje persze nem új keletű (gondoljunk csak az alapvetés számba menő Hullajó-ra), éppen ezért kínosan ügyel, hogy csak olyan dolgoknak kölcsönözze nevét, melyek valóban minőségi anyagok. A Peter Jackson-féle King Kong film az 1933-as eredeti újraértelmezése, a játék pedig - meglepő módon -, ennek megszámítógépesített, interaktív változata.

A történet középpontjában egy kicsiny csoport áll, akik elkecmeregnek egy bizonyos Koponya-szigetre, mégpedig valami Z kategóriás filmforgatás ürügyén - az utazás egyedüli okát csak az operatőr, Carl tudja. Hatalmas orkán támad, mikor a szigetre próbálnak kikötni, de kisebb viszontagságok után végül sikerül, majd mikor fejük kitisztul, meglepődve realizálják a sziget nevének eredetét a valóságban: mindenfelé emberi koponyákkal tarkított sziklákat látni. Mivel a külvilágtól teljesen el vannak vágva, még egy hidroplán sem tud leszállni, így egy olyan helyre kell eljutniuk, ahol felszedésükre esély mutatkozik. A játékban Jack Driscoll szerepébe csöppenünk, méghozzá FPS nézetből - ám ennél azért jóval többről van szó. Ahhoz, hogy kellően filmszerű legyen a dolog, a készítők szakítottak a konvencionális játékok minden velejárójával: nincs életerőcsík, nincsenek kijelzők a képernyőn, nincsenek életerőtöltő és gyógyító cuccok, de még a fegyverünk sem meredezik állandóan az orrunk előtt: egy külön billentyűvel ránthatjuk magunk elé. Micsodi?? Kérdezhetné az egyszeri felhasználó - teljesen joggal. Ám előre megnyugtatok mindenkit, nem kell aggódni! A fiúk nem ma kezdték a szakmát, és teljes bizonyossággal állíthatom, hogy az újra való törekvés a játék minden porcikájában megmutatkozik - és teszi ezt sikerrel. Említettük



AZ EZÜSTHÁTÚ GORILLA

Robosztus felépítésű állat, különösen a hímekre jellemző ez a testalkat. Általában fekete szőrzet borítja testét, a hímek tarkója és háta azonban ezüstszürke színű. Egy nagyobb példány elérheti a 300 kg-ot, és akár a 2 méteres magasságot is - ekkorára azonban csak a hímek nőnek meg, a nőstények maximum 100 kg-ot nyomnak. A hímek koponyáján megfigyelhető csonttaréj miatt jól megkülönböztethetőek a nőstényektől. A gorillának hatalmas méretei miatt állandóan táplálkoznia kell, ám ebben nem sok minden zavarja: az emberen kívül nem sok minden mer megtámadni egy kifejlett példányt.

már, hogy nincsen például életerőcsík: ha emberünket sebzés éri, furcsa fényeffektek közepette, sejtelmes zenei aláfestéssel küzd a szervezetét ért erősebb behatás következményeivel, majd némi idő eltelte után kiheveri azt, és megy minden a régiben. Már ha nem kapott közben még egy jókorát - ekkor ugyanis eldobja a kanalat, nekünk pedig újra kell játszani az adott részt. Nem kell aggódni, a mentési pontokat bőszen hintették a programozók, így nem kell egy szivatósabb résznél újra és újra

Szakadhat az eső, a kezem, és a fegyverem sosem lesz vizes...

szenvedni, míg végre eljutunk a végkifejletet jelentő döntő részhez. Annyira jól el van találva ez az egész, hogy ki merem jelenteni: a King Kong a valaha keltezett legfilmszerűbb élményanyagot szállító program. Azt sem tudjuk, hány töltényünk van, egy gomb lenyomására emberünk saccol egy összeget, majd ezt közli is velünk - ahogy a valóságban sem lenne időnk ránk rontó szörnyetegek garmadájában a kurrens tárat vizsgálni, hogy éppen még hány eldurrogtatni való van benne. Rengeteg helyen találunk ládákat, melyekből lőfegyverekhez juthatunk, ám nem kell itt BFG-re és aknavetőkre gondolni: pisztoly, shotgun, mesterlövészpuska, géppisztoly. Ezekhez is éppen, hogy csak van némi muníció, ám mielőtt elgondolkodnánk rajta, hogy „vajon most ellőjem az utolsó táram ezekre a dögökre, vagy próbáljak elfutni mellettük?", már lőjük is őket, hiszen semmi más nem számít, mint az adott pillanat túlélése. Ahogy az avatottabb King Kong szakik előtt ismeretes, a Koponyaszigeteken nem csak az óriásgorilla és egy barátságtalan bennszülött törzs tartózkodik, hanem bizony rengeteg igen jól fejlett dinoszaurusz is. Nos, ellenfeleink főleg ők lesznek, bár ez a kijelentés így nem teljesen állja meg a helyét: azon kell igyekeznünk, hogy mi ne legyünk a vacsorájuk. Vannak kisebb húsevők, repkedő denevérszerű lények, úszkáló krokodilusok, hatalmas T-rexek és még megannyi, változatos pokolfajzat. Itt tényleg nem arról van szó, hogy „na majd jól agyonlövök mindenkit", hanem egy kétségbeesett kis csoportról, aki minden lehetséges eszközt próbál felhasználni nyomorúságos életének védelmében; elrejtőzik, kezdetleges dárdákkal hajigálja a monstrumokat, menekül előlük... Zseniális, ahogy ezt a hangulatot megkreálták a készítők. Amikor egy kisebb tisztásra kiérünk az egyik barlangból, és belefutunk társainkba (néha kénytelenek vagyunk megválni tőlük), és már ölelnénk is keblünkre őket, mikor jobbról betáncol egy hatalmas zsarnokgyík, és véget vet a románcnak. Azonnal el kell előle sprintelnünk, ám egy ajtó megakadályoz minket a továbbjutásban - társainknak nekiállnak a reménytelen vállalkozásnak, hogy kinyissák az ajtót, de nem sikerül, a gyík pedig csak közeleg és közeleg... Ekkor előkapjuk jókora mordályunkat, és ahelyett, hogy nekirontanánk a fenevadnak, a közelben ólálkodó egyéb lényeket deaktiváljuk: a hatalmas szörny figyelmét ezzel eltereljük egy kis ideig, mi pedig átrohanhatunk a biztonságot jelentő ajtó másik felére... Ám barátunk nemes egyszerűséggel áttöri az egészet és fut utánunk. Egyetlen esélyünk egy szikla alatti repedés, melybe bebújunk. A dög odajön, és gyilkos szemmel méreget, míg mi levegőt sem merünk venni, nem mozdulunk, majd egyszer csak odébbáll... Fenomenális! Vagy említhetném azt a részt, ahol majdnem magam alá örültem, mikor hatalmas Brontoszauruszok lábai között kell lavíroznunk, miközben álnok húsevők járnak a nyomunkban. Leírni nem, csak átélni érdemes! Vagy amikor egy tutajon ereszkedünk alá a folyón és... Na jó, ezt a részt nem lövöm le, így semmi értelme nem maradna a játéknak.

Annak viszont annál inkább, mikor átvehetjük nagyra nőtt majmunk irányítását. Noha a játék kétharmadában Jack-et pesztrálgatjuk, a fennmaradó részben lehetőségünk nyílik az igazi heroikus szerep eljátszására Konggal, amolyan dzsungelbeli lovag módjára, mivel belesereted a stábbal másszáló szépséges színésznőbe, Ann-be. Többnyire az ő védelme lesz a feladat, és immár harmadik személyű nézetre váltunk, és teljes sebességgel irtjuk a sziget élővilágát. Minthogy Kong egy T-rex méreteivel vetélkedik, nem okoz neki problémát egy, kettő, vagy akár több ilyen lénnyel való szimultán harc sem - persze azért ilyenkor nem árt felkötnie az ádámkosztümjét. Hatalmas pörölymancsait lóbálva olyan vizuális hatásokat kelt számítógépeink monitorán, melyre még a sokat látott játékosok is elégedetten füttyentenek - hát még mikor tombolni kezd: két lábra egyenesedve elkezdi mellét verni, mint egy gigantikus Tarzan, a képernyő ódon sárga színbe megy át, majd a jelenet végén egy hatalmas bőgéssel adja tudtára a körülötte levőknek, hogy most ne számítsanak túl sok jóra - hősünk ereje pedig megkétszereződik, és darabokra zúzza az útjába kerülőket. Minden egyes találatnál kimerevedik a kép, a kamera a lehető legjobb szöget mutatja, az ellenfelek visítva hörögnek, és kétségbeesetten megmaradt életfoszlányaikba kapaszkodnak, de egy dühöngő gorilla útjába nem sok minden állhat... Még New York egy része is áldozatul esik tombolásának, ám amint az már a filmből ismeretes, sajnos itt nem számolhatunk happy enddel...

Hölgyeim és Uraim, olyan páratlan és egyedi kezdeménynek vagyunk szem és fültanúi, mely megérdemli, hogy az utókor méltóképpen emlékezzék rá. A példa nélkül álló interface használhatósága megkérdőjelezhetetlen, a grafikáról ismét csak elismerően lehet nyilatkozni, nem különben a hangokról: fogalmam sincs, hogyan keverték ki ezeket a dinoszaurusz-bőgéseket, de egy jobb hangrendszeren, megfelelő hangszórókkal teleszórt szobában, az erősítőt maxra tekerve biztosan nem mindennapi élményben lesz részünk, ezt garantálom. És ami a lényeg: a hangulat! Valóban ott vagyunk az őserdőben, a készítők egy pillanatra sem engedik elfeledni, hogy mi csak szánalmas embercsírák vagyunk, akiknek meg kell küzdeniük a természet magasabb rendű erőivel - a győzelemre való esély nagyon kicsi. Aki ezt testközelből szeretné megtapasztalni, az feltétlenül mélyedjen el a King Kong-ban.

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII 1Ghz, 256 MB Ram, DirectX 9.C kompatibilis VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye lesz folytatása?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BEYOND GOOD&EVIL - 94% JURASSIC PARK - 76%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- Csodaszép
- Iszonyatosan hangulatos
- Filmszerű
- Újrajátszható
- Kicsit rövid

93%

INFO INFINITY WARD | ACTIVISION | WWW.CALLOFDUTY2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 15990 FT

És fiúk, ezt a budit őriznetek kell, akár az életetek árán is!

CALL OF DUTY 2

A gigantikus háborús gépezet aprócska fogaskerekei vagyunk...

Eszméletlenül gyorsan pörög az idő kereke. Nem, most nem a Városliget mellett felállított, EU-s időszámítást kalkuláló művészeti alkotásról beszélek, hanem csak úgy nagy általánosságokban, hangosan gondolkodtam. Az utóbbi évek olyannyira felpörögtek, hogy ha hirtelen megkérdezne valaki, akkor azt mondanám, hogy a Call Of Duty első része nagyjából négyöt éve jött ki. Természetesen tudom, hogy még csak bő két év telt el megjelenése óta, azonban a First Person Shooterek piacra kerülése által diktált tempó igen feszítetté vált azóta.

Láttunk rengeteg dolgot az elmúlt FPS-időszakban: jöttek nagy nevekkel kevésbé nagy folytatásai, új belépők, erőtlen, és erőteljes próbálkozások, vagyis nem győztük ideoda kapkodni a fejünket. Persze ez csak egy műfaj a sok közül...

2003. utolsó negyedévének elején eljutottunk odáig, hogy már-már kisebbfajta csömört szenvedtünk a második világháború idején játszódó játékoktól, pedig a sikerszéria csak akkoriban indult el. MOHAA, COD, ezek mind olyat tettek le az asztalra, amit azóta is sokan kívántak másolni, reprodukálni saját termékük által. Ez mostanra kicsit dömpingszagú helyzetet teremtett, mivel nem tudunk úgy eldobni egy követ a szoftverpiacon, hogy az ne találna el valami „második világháborúst". Ismerek olyat, akinek ez maga a Kánaán, mivel imádja a korszakkal kapcsolatos matériákat, viszont a többségnek már elege lehet az egész érából, mert már minden szemszögből átélhettük a fontosabb történéseket.

Nagy hiba lenne ilyen érvek alapján elsiklani a Call Of Duty második része felett. Óriási hiba. Skatulyázhatunk, hogy ez ismét csak egy „WWII shooter", ami részben igaz is, de ez csak a felszín, amit általában nem megkarcolni, hanem áttörni kell.

Már az első részt sem a történetéért szerettük. Ahhoz hasonlóan most sem egyetlen eseménylláncolatra, egy főszereplő szemszögére fókuszálunk, hanem több ország, több katonájára. Jelen esetben három hatalom egy-egy tisztjének bőrébe bújhatunk. Az első küldetéssorozatban a szovjet haderő egyik jeles bakájává válhatunk, és fokozatosan kiszoríthatjuk a fagyos téli hadműveletek során a nácikat hőn szeretett Szovjetuniónkból. A havas, városi hadviselés igazán intenzív, szinte már érezzük a csontig hatoló hideget.

A második sorozat az angol katonák főként az észak-afrikai hadszíntéren nyújtott teljesítményét dolgozza fel. Erős kontrasztban áll a sztálingrádi jeges valósággal a tűző nap, és dűnék együttese, de a változatosság szemet gyönyörködtető. Részünk lesz eme kampány során olyan hangulatbombákban, mint például tankcsaták, menekülés egy páncélautóban, éjszakai városvédés tüzérségi

CSALÁSOK

Örökélet, öröklőszer, és hasonló csalások szinte semmit sem érnek, csak rontják a játékélményt. Inkább koncentráljunk a türelmetlenebb játékosokra, akik azelőtt szeretnék végigjátszani a küldetéseket, mielőtt unlockolták volna őket a szingli kampány során. Mindenek előtt az Options menüben engedélyezni kell a konzolt, majd beütni az alábbi kódok egyikét, és máris az adott küldetéssorozatban találjuk magunkat. (Egy-egy sorozat átlagosan három kisebb misszióra osztik, így jön ki a közel harminc pálya.)

Kód	Küldetéssorozat
/seta mis_01 9	„The Winter War"
/seta mis_02 9	„The Battle Of El Alamein"
/seta mis_03 9	„Not One Step Backwards!"
/seta mis_04 9	„Fortress Stalingrad"
/seta mis_05 9	„The Tank Squadrons"
/seta mis_06 9	„Rommel's Last Stand"
/seta mis_07 9	„D-Day"
/seta mis_08 9	„The Battle For Caen"
/seta mis_09 9	„Hill 400"
/seta mis_10 9	„Crossing The Rhine"

támogatással, hogy csak pár látványosabb dolgot említsek.
A harmadik küldetéscsomag egy amerikai szakasz előrenyomulását követi végig. Egy D-napi partraszállás itt is helyet kapott, ám szerencsére nem az unalomig ismert Omaha/Utah Beach a hadművelet színhelye, hanem a kevésbé ismert Pointe Du Hoc. Itt egy meredek sziklafal található a parton, melynek tetején német tüzérség, valamint gyalogos védőcsapatok várnak ránk csőre töltött fegyverekkel. Ide csak kötélmászással juthatunk fel, ami igen intenzív élményt nyújt, tekintve, hogy gránátok és géppuskagolyók röpködnek jobbra-balra a fejünk körül.
A fenti kis felsorolásból is kitűnik, hogy a nagyfokú változatosság az egyik legfőbb erénye a Call Of Duty 2-nek. Legyen a hadművelet helyszíne a Szahara, Sztálingrád, vagy éppen a franciaországi Caens, a lényeg, hogy ritkán fogjuk kétszer ugyanazt a feladatot megkapni az egész játék során. Mindig valami kis apró csavarral dobják fel a teljesítendő küldetéseket, így sosem fogunk unatkozni.
Unalomra már csak azért sem lesz időnk, mivel az Infinity Ward kreatív csapata bedobott a levesbe egy teljesen új sérülésrendszert: nincs életcsík, sem számszerűsített HP, de elsősegély dobozokat se keressünk a pályákon szétszórva. Egészségünk kijelzésére maga a képernyő szolgál: ha találatot kap katonánk, elvörösödik a látómezejének széle, és tovább szűkül a látótér, ahogy egyre

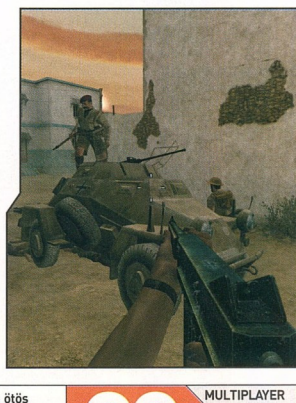
Látszik, hogy te is AI-ból vagy barátom...

több lövést kapunk, és meg nem halunk.
Nehézségi szinttől függően elég pár találatot, vagy egyetlen gránátot beszednünk, és máris végünk. Pontosan az ilyen dolgok elkerülése végett ajánlatos azonnal fedezékbe vonulni, amíg ki nem tisztul két-három másodperc alatt katonánk látómezeje, ami azt jelzi, hogy képzeletbeli életünk feltöltődött, „harckészültségünk ismét maximális". Ez a Halo folyamatosan újratöltődő pajzsrendszerére emlékeztethet minket, amit már akkor is nagyon jó ötletnek tartottam, a CoD2-re még villogóbbra a csiszolták a szisztémát. Ebből is látszik, hogy az Infinity Ward legényei kifejezetten a harc élményének legteljesebb átadására koncentráltak, és nem a Medkit vadászatra.
De nem csak ezért veregetném meg a fejlesztők vállát: magasabb nehézségi szinteken igazi, vérre menő háborús hangulata lesz minden egyes ütközetnek, mivel az AI agresszivitása, pontossága exponenciálisan nő, így egyre több időt töltünk majd fedezékben lapulva, taktikai manővert tervezgetve. Persze nem ücsörögheténk sokáig, mert a náci katonák egy pillanatig sem ülnek a babérjaikon: folyamatos gránáthajigálással, géppuskatűzzel, végül konkrét rohammal honorálják a mozdulatlanságunkat. Az ehhez hasonló a kiélezett helyzetek, valamint a bajtársak és ellenfeleink élethű viselkedése tényleg olyan keretet ad az egész játéknak, mint amit eddig csak kevés „WWII shooter-nél" tapasztalhattunk. Megvannak a maximálisan kielégítő ütközetek, a kellően agresszív, kezdeményező AI, valamint a változatos helyszínek és feladatok. Ami hozzátesz egy nagy lapáttal az összhatáshoz, az a rengeteg szkript, vagyis bizonyos események által kiváltott történések. Sokan nem szeretik, ha egy játékban túl sok ilyen előre letárolt dolog található, mert ez általában túlontúl lineárissá teszi a játékmenetet, de ebben az esetben erről szó sincs. Nem fogják a kezünket mindig, sőt, néhol kimondottan ránk van bízva az adott régióra vonatkozó feladatok teljesítési sorrendje.

Kínai piac, karácsonyi vásár után.

A felvállaltan filmszerűvé tett Call Of Duty 2-ben tényleg olyan hangulatot kölcsönöznek a szkriptek egy-egy jelenetnek, mintha tényleg a moziban, interaktív módon irányítanánk a történéseket. Ehhez nagyban hozzájárul az is, hogy a hangok szinte már-már a tökéletesség határait súrolják. Mintha a legnevesebb hollywoodi hangmérnökök varázsolták volna a fülünkbe a géppuskapogást, a robbanásokat, a kulcspillanatokban felcsendülő heroikus dallamokat, valamint a többnyelvű üvöltözést. Olyannyira meggyőzőek a hanghatások, hogy egy több tíz fős, kaotikus ütközetben is tisztán megkülönböztethető a különböző fegyverek hangjai egymástól, emellett hallhatjuk, hogy hova esik a gránát, valamint felfigyelhetünk egy-egy fejünk fölött elhúzó vadászgépre is.
Ez mind-mind valóban lenyűgöző, de vessünk csak egy pillantást a játék grafikájára. Szemügyre vehetjük az élvonalbeli részecske-rendszert, ahogy képernyőre rajzolja az első osztályú füstöt, robbanásokat, vagy elég, ha egy pillantást vetünk a karakterekre, a fegyverekre, illetve akármire, ami a CoD2-ben szerepel. Láthatjuk, hogy tényleg nincs okunk panaszra, mivel a látványvilág egyszerűen fantasztikus, mind hangulatban, mind minőségben. Meg sem merem említeni, hogy a játék motorjának - nyomokban - még mindig a Quake 3: Arena szolgál alapjául.
Nem kis teljesítmény egy 5-6 éves engine-re építkezve ilyen vizuális kényeztetést kicsikarni, az Infinity Ward kóderei megdolgoztak minden egyes centért.
A kiválóra sikerült szingli kampány az aktuális trenddel szemben (Quake 4 és F.E.A.R. is kb. 6-6 óra) elég hosszú, normál nehézségi szinten nagyjából 10-12 óra, nehezebb, izgalmasabb fokozaton pedig akár 15-16 óra is lehet a teljes játékidő.
Ám itt még nem ér véget a Call Of Duty 2. A java csak most jön, mégpedig a multiplayer módozat képében. Itt az első részben megszokott játékmódok mellett helyet kapott egy új, báziselfoglalós játékfajta is, ami mindent lepipál mozgalmasságával és kiszámíthatatlanságával. Sajnos a multi leírására már nem maradt hely, annyit azonban megígérhetek, hogy akinek bejött az első rész többjátékos része, az ettől majd szabályosan transzba esik a gyönyörtől.
2003-ban egyáltalán nem rajongtam a Call Of Duty első részéért, mivel akkoriban még a Medal Of Honor Allied Assault volt az abszolút favoritom. Most viszont hogy megjelent a CoD2, melyet alaposan letesztelteM, biztosra veszem, hogy adok még egy esélyt elődjének, és friss látásmóddal fogom azt végigjátszani. Legyél akár újonc FPS-rajongó, vagy tapasztalt vén róka, ez a játék biztosan szerezni fog néhány feledhetetlen pillanatot!

Dante
dante@pc.games.hu



MINIMUM CONFIG: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA, 4 Gbyte HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ilyen minőségben végigjátszhatnánk más háborúkat is?

DVD: Demó, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MOHAA - **94%** | CALL OF DUTY - **90%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- **+** A látványvilág ötös
- **+** Szuper hangulat
- **+** Változatos feladatok
- **−** II. VH n+1
- **−** Elbambulnak bajtársaink

MULTIPLAYER **90%**

90%

LEÍRÁSOK

55 CIVILIZATION 4 - 96%

Sid Meier ismét csodát tett. Hihetetlenül sikeres sorozatának negyedik részét olyan elképesztő pontossággal rakta össze, hogy távol maradt a szánk. A Civilization 4 jellemzésére nehéz szavakat találni, „kicsit csodálatos, kicsit tökéletes, kicsit király". Lebilincselő játékmenet, látványos 3d-s környezet, és a megszokott minőség, az első látásra bonyolult külső pedig lovagias belső értékeket takar. Akinek tetszett a harmadik rész, ezt imádni fogja... Kötelező darab.

58 THE MOVIES - 90%

„Rendező úr! Van hét rossz hírem és egy jó, melyikkel kezdjem? Robert Downey Jr. és haverja Christian Slater annyira kiütötte magát, hogy lábra sem tudnak állni, valószínűleg elvonóra kell küldeni mindkettőjüket! Brad Pitt és Johnny Depp összevesztek, hogy melyikük a nagyobb színész, Harrison Ford nem akar együtt játszani Anne Hachevel, mert kiderült róla, hogy leszbikus. Russel Crowe összevert két paparazzit, Ron Howard és George Lucas megsértődött, mert Spielberg nagyobb lakókocsit kapott mint ő, Peter Jackson pedig azért, mert nem tetszett neki, hogy a tervezett kilenc órás filmjét meg kell vágnia három órára. Ez így együtt azt jelenti, hogy a tervezett stábból senki sem hajlandó, vagy tud dolgozni... Hogy mi a jó hír? Elkészült a végleges forgatókönyv, kezdődhet a forgatás!"

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- War Leaders: Clash of Nations – 2006/06 CDV
- War Front: Turning Point – 2006/05 CDV
- Heroes of Annihilated Empires – 2006/Q1 Deep Silver
- Wildlife Park 2 – 2006/Q1 GSC
- Paraworld – 2006/Q1 Koch Media
- Spellforce II – 2006/Q1 UbiSoft
- Heroes of Might and Magic V – 2006/Q1 JoWood
- Rise & Fall: Civilizations at War – 2006/02 MidWay
- Tycoon City: New York – 2006/Q1 JoWood
- Galactic Civilizations II: Dreadlords – 2006/02 Paradox Ent.
- Empire Earth II: The Art of Supremacy – 2006/02 Atari
- Hotel Giant 2 – 2006/02 Vivendi
- Desperados 2: Cooper's Revenge – 2006/02 JoWood
- Heart of Empire: Rome – 2006/02 Deep Silver
- American Conquest: Divided Nation – 2006/02 Atari
- Diplomacy – 2006/Q1 CDV
- Civilization IV – 2005/12 Digital Jesters
- UFO: Aftershock – 2005/11 2K Games
- The Movies – 2005/11 Cenega
- Blitzkrieg II – 2005/11 Activision

A JELEN - MEGJELENÉSEK

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology – Microsoft
2. C&C Generals – Electronic Arts
3. Starcraft – Vivendi
4. Warcraft III – Vivendi
5. Sim City 4 – Electronic Arts
6. Rome: Total War – Activision
7. Armies of Exigo – Electronic Arts
8. Panzers – CDV
9. Soldiers: Heroes of WWII – Codemasters
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats – Monte Cristo

INFO FIRAXIS | 2KGAMES | WWW.2KGAMES.COM/CIV4 | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

- És ha jobban megnézed, még a kis fickókat is látod, ahogy szaladgálnak! - Tényleg???

Amikor a halálcsillag felrobbant, Pisti (barátainak Pityu) csúnyán belerottyintott a nadrágjába.

CIVILIZATION 4

Tovatűnt órák

Aki már játszott körökre osztott stratégiával, az tudhatja: az RTS-ek esetében tapasztalt „Ki tud gyorsabban és többször klikkelni az egerével?" típusú játékmenettel szemben itt valóban keményen gondolkodni kell, minden egyes lépést alaposan megfontolva haladni előre, ésszerűen kiaknázva a lehetséges erőforrásokat, finoman, diplomáciai eszközökkel kommunikálva az ellenfelekkel, aprólékosan megtervezve egy esetleges hadjárat minden lépését. Bizony, megvan annak a varázsa, mikor egy hosszú fordulókon át tervezett támadás végül totális győzelemhez vezet, vagy ha az éveken át épített csodánk végre teljes pompájában tündököl városunkban.

A Civilization sorozat eddigi darabjai minden igényt kielégítettek, játékosok millióit hódították meg, így értelemszerűen a készítőknek semmi kedvük nem volt az aranytojást tojó tyúkot a madárinfluenza elleni küzdelem jegyében (vagy talán a disznótenyésztők megbízásából) szárnyasokat égető biológiai munkások kezére adni, inkább vállalva a „kockázatot", piacra dobták a legendás termék új, szebb, okosabb változatát. Tegyük hozzá, ennek épp itt volt az ideje, ugyanis az előző, harmadik rész alapjátéka szinte pontosan 4 éve jelent meg, felesleges mondani, mégis tegyük meg szokásos tiszteletkört: óriási sikert aratva.

Itt valami döbbenetes dolog készülődik...

A különböző játékok folytatásaival mindig is voltak problémák, hiába nyújtanak többet minden szempontból, legtöbbször hiányzik a hangulat, ami az előző részeket jellemezte. A Civ4 azonban egyáltalán nem ebbe a kategóriába tartozik, az alkotók - gyakorlatilag példátlan módon - immáron negyedik alkalommal képesek megújulni. A fejlesztések mind hasznosak, a grafika gyönyörű lett, a népek közötti egyensúly tökéletes, a játékmenet pedig minden eddiginél élvezetesebb. Aki esetleg nem tudná, az alapkoncepció az, hogy kezdetben adott egy szőrmébe burkolt ősember, aki parancsunkra megalapítja népünk kezdetét jelképező városunkat (nem feledvén azt a tényt, hogy időszámításunk előtt 4000-ben járunk), s e településből kell kiépítenünk egy civilizációt, mely kiállja az idők próbáját, egészen a 2050. esztendőig. A hat és fél ezer év alatt számtalan kalamajkában lehet részünk, háborúk, éhínség, lázadások, gazdasági összeomlások, és ehhez hasonló nyalánkságok követik egymást, amelyek izgalmassá teszik a birodalomépítés amúgy sem unalmas óráit.

A külcsín kimondottan gyönyörű lett, az előző rész óta 3D-s motort kapott világ tündöklően szép, ráadásul él! A dzsungelben elefántok köröznek talajhoz szögezett lábbal, aranyrögök csillognak a lelőhelyek környékén, a sarkkörök táján pedig huncut rágcsálók kergetőznek vidáman, szőrmévé való átkonvertálásukra várva. A városok szépen kidolgozottak, ám szerencsére a méretarányos megjelenítés ezút-

ELVIS ÉL!

A városokban megjelenő rengeteg híresség kiváló ötlet volt; ötféle van belőlük: művész, feltaláló, tudós, prófféta, és kereskedő. A versenyzők között olyan jeles személyiségeket köszönhetünk, mint Mózes, Einstein, James Watt, Elvis Presley, vagy Marco Polo. Mondjuk érdekes, mikor 2020-ban Seattle-ben megjelenik J. S. Bach személyesen, és a tátott szájjal bámuló, lemerevedett lakóközösségekkel nem törődve akadémiát alapít a város közepén, ahol majd klasszikus zenét és háztartástant oktathat. Vagy Elvis kimászik a Balatonból, hogy első búcsúkoncertjét Siófokon rendezze, höhö.

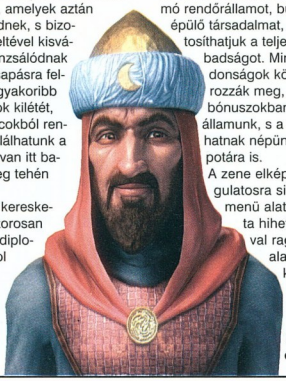
tal sem jellemző a játékra, az áttekinthetőség javítása érdekében.
A csaták látványosak, természetesen minden egység különböző mozdulatsorral rendelkezik, ezáltal szinte minden ütközet más-más élményt nyújt.
A legfontosabb fejlesztés kétségkívül a vallások bevezetése. Bizonyos technikák kifejlesztése után magunk is alapíthatunk saját hitet, ebből a szempontból a városok külön is dönthetnek, mit/kit akarnak imádni, de bevezethetünk egységes államvallást is. A felekezeti hovatartozás lényeges kérdés, például láthatjuk más népek városait, hogyha az általunk alapított egyházhoz tartozik, küldhetünk misszionáriusokat a pogányok megtérítésére, s ha sikerül, a „beszervezett" lakóhelyek extrákat kapnak, kultúrából, boldogságból, minden földi jóból, ráadásul az azonos vallást gyakorló népek különösen kedvelik egymást, és sokat segít a dolog a terjeszkedési törekvések kivitelezésében is.

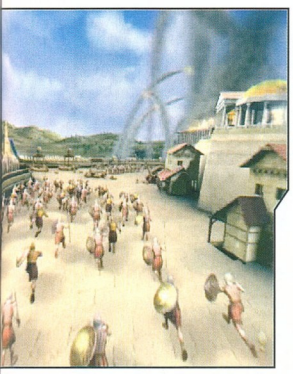
Ha egy város valamiben nagyot alkot (pl. elér egy bizonyos kultúra pontszámot), akkor nagy eséllyel feltűnik egy híres művész, vagy mérnök, esetleg tudós, akik aztán csudajó dolgokra képesek, akadémiát hozhatnak létre, siettethetik a termelést vagy a technológia fejlesztést, de ez a személy csatlakozhat a településhez is különleges polgárként, így növelve a termelékenységet. Szerencsére a Civ3-hoz képest jelentősen gyakrabban jelennek meg ezek a celebek, s könnyítik meg életünket puszta létükkel.
A felhúzható csodák kissé átalakultak, vannak nemzeti és világraszóló építmények, különleges projektek, s számuk is alaposan megnőtt. Ha felépítünk egy ilyet, akkor valamilyen kivételes lehetőséghez juthatunk, és értelemszerűen feldobja a lakókat, ha az Eiffel-torony tövében tengethetik hétköznapjaikat. Egyébként olyan finomságok is vannak itt, mint a Rock'n'Roll, melyet ha megszerzünk, a kereskedelmi képernyőn feltűnik a Hit Singles, mint csereberélhető luxuscikk, sőt Hollywood megalapításával szupermozikat adhatunk más, média terén kissé fejletlen, általunk lesajnált országoknak. Jobban belegondolva, egy-egy Chuck Norris jellegű sztár filmjeinek exportálása akár cassus belli is lehet, szóval csak óvatosan. Csak Disney-t. Vagy vadlovas természetfilmeket. Birodalmunk legfontosabb alkotóelemei a munkások, akik tűző napal és csontig hatoló faggyal dacolva építik az utakat, művelik a földeket, fejlesztgetik infrastruktúránkat. A nyersanyagokban bővelkedő területekre különleges építményeket is pakolhatunk, a bányákon és farmokon túl a disznóknak legelőt adományozhatunk, hadd hízzanak, a szőlőföldeken borpincéket létesíthetünk, az olaj lelőhelyek területére pedig a fekete arany kinyerésére alkalmas kutakat telepíthetünk. A nagyvárosok köré kisebb falvak emelhetők, növelve ezzel metropoliszunk termelékenységét, amelyek aztán szintén fejlődnek, s bizonyos idő elteltével kisvárosokká avanszsálódnak Ezzel egy csapásra felfedtük a leggyakoribb nyersanyagok kilétét, de ilyen cuccokból rengetegfélét találhatunk a térképeken, van itt bánán, rizs, meg tehén is:).
Térjünk rá a kereskedelemhez szorosan kapcsolódó diplomáciára, ahol bizony nem árt az óvatosság. Szomszédaink hajlamosak azt is megjegyezni, ha véletlenül eltaposunk egy ártatlan papucsállatkát, és mindezt évszázadokon át felemlegetik látogatásaink alkalmával. Ráadásul alkalmanként meg is szeretnének minket téríteni, aztán ha a józan észre hallgatva kínos mosollyal elutasítjuk ezt, szintén megorrolnak ránk, ami finoman szólva is negatívan hat a jövőbeli kapcsolatainkra. Olyat is szoktak ám követelni, hogy dobjuk sutba előnyös bizniszünket egy másik állammal, csak mert ennek nem tetszik amannak a képe. Hát ilyen buktatók vannak itt, elég nehéz, mondjuk ki: lehetetlen úgy navigálni, hogy mindenki kedves barátként tekintsen ránk, pláne ha esetleg háborút is kezdtünk valamikor, ez esetben ezt is a fejünkre olvassák. Mindezeket nézve tökéletes és élethű a rendszer, a tárgyalásokon kis túlzással minden szavunkra figyelni kell, hogy jól jöjjünk ki az ismerkedő estekből.
Az államforma meghatározása nem egyszerű dolog, ún. Civic beállítások döntik el, hogyan működik országunk, ebből öt darab van, nevezetesen kormányzati, jogi, munkaerő piaci, gazdasági, és vallási szféra, mindegyikben további öt különböző lehetőség közül választhatunk, létrehozhatunk elnyomó rendőrállamot, bürokratákra épülő társadalmat, vagy akár biztosíthatjuk a teljes szólásszabadságot. Mindezen tulajdonságok közösen határozzák meg, milyen bónuszokban részesülhet államunk, s a változások kihatnak népünk kedélyállapotára is.
A zene elképesztően hangulatosra sikerült, a főmenü alatt hallható nóta hihetetlenül magával ragadó, a játék alatt pedig a korszakra jellemző dallamok fogadnak minket, a hangok is élethűek, a

A végigjátszás után megnyílik a terepasztal funkció, indulhatnak a gőzösök

Kiderül, hogy Stonehenge eredetileg egy bizarr sportjáték helyszíne volt

Beállíthatjuk, hogy vezetőink milyen sérót kapjanak...





Aki esetleg még tapasztalatlan az irányítás terén, annak sem kell megijednie az első látásra bonyolultnak tűnő kezelőfelület láttán, alapból rengeteg segítséget kapunk, a leginkább ajánlott technológiákat külön jelzi a program, s a megművelés szempontjából leghasznosabb területek is kis kék körökkel vannak bejelölve nekünk. Mindezek tetejébe maga Sid Meier lát el minket játék közben tippekkel, felugró ablakok segítségével lép kapcsolatba velünk. Egyébként is bámulatos, hogy a képernyőn található rengeteg információt milyen helytakarékosan és átláthatóan képes megjeleníteni a program, ha rávisszük rágcsálónk mutatóját egy területre, akkor a jobb alsó sarokban azonnal megjelenik minden info, amire szükségünk lehet,

Ha Elvis muzsikál, mindjárt jobban megy a munka

tankok fémesen csikorognak, egy-egy ellenséges város elfoglalásakor örült üdvrialgás hallható, csatában pedig szinte érezzük a puskapor illatát (vagy szagát, vérmérséklettől és erőszakosságtól függően). A narrátor pedig nem más, mint maga Dr. Spock, vagyis Leonard Nimoy, ő mondja el nekünk, hogy miért klassz, hogy kifejlesztettük a legújabb technológiánkat.

DEVELOPER BLOG

A kiadó cég hivatalos honlapján egy érdekes, a játékon dolgozó emberkék által készített és üzemeltetett miniblogot találhattok, ahol a program készítői tájékoztatják a rajongókat a friss fejlesztésekről, megtalálhatjátok a *www.2kgames.com/civ4/developerblog.htm* címen. Egyébként itt össze is hasonlíthatjátok, milyen változásokon ment át a sorozat a legelső résztől kezdve, hogyan fejlődött grafikailag a Civilization sorozat világa.

pakolhatunk hátukra, ez által erőteljesen specializálhatjuk őket. Így lehetnek külön városvédő, gerilla harcmodorra kiképzett, vagy extra erős, esetleg gyorsabban gyógyuló unitjaink is. Kimondottan remekül működő, és számos variációt biztosító rendszer! Egyébként nincsen már külön védelem és támadás jellemző, egyetlen tulajdonságuk van bajtársainknak, ez pedig az erő, értelemszerűen az idő múlásával egyre erősebb egységeket gyárthatunk le, ezzel egyenes arányosságban növekszik vérszomjoló kedvünk is. Hiszen ha már egyszer kitenyésztünk egy igazi terminátort, nehogymá' csak focimeccseken alkalmazzuk békefenntartóként. Említsük meg a helyszűke miatt kevés helyet kapó multiplayer lehetőséget is, amely a korai tapasztalatok szerint szintén kiválóra sikerült.

A játék legnagyobb erénye (bár erről a játékos családtagjai nyilván szenvedélyes vitát nyitnának) az, hogy egyszerűen nem lehet elszakadni tőle. Magával ragad a világ, a lehetőségek végtelen tárháza, egy idő után már csak az lebeg a szemünk előtt, hogy végrehajtsuk előre kitervelt akcióinkat, felépítsük templomainkat, kiképezhessük erősebbnél erősebb katonáinkat, leigázzuk arcpirítóan ellenszenves szomszédainkat. A kóros alvászavar a Civ4 játékosok körében népbetegségnek tekinthető, az álmatlanul töltött éjszakák száma ijesztő méreteket ölt, a normális táplálékfelvétel hiánya pedig testi és erőlcsi leépüléshez vezet. Óvatosan bánjunk tehát a cuccal, négy-öt naponta mindenképpen iktassunk

A Csernobilból érkező helikoptereket gyorsan le kell vadászni

ugyanígy van ez városaink, egységeink esetében is.
Apropó, egységek. Mostantól derék katonáink xp-t gyűjtenek, s nem veteránok, vagy elitek lesznek, hanem változatos bónuszokat be pár percnyi meditálást, különben minden bizonnyal meghalunk, és apuciék agyonperelik Sid Meiert. Azt pedig nem akarjuk. Summázás következik, bár inkább magasztalás ez: a Civilization 4 hihetetlenül jó szórakozás. Abbahagyhatatlan, és az a szép benne, hogy minél többet játszunk vele, annál jobban élvezzük, még többet akarunk, mit akarunk, követelünk belőle. Méltó elődeihez, sőt magasan túlszárnyalja azokat. Gyönyörű, összetett, és szinte tökéletes. Egyébként hibát is találtam, az alapértelmezett betűtípus talán kissé apró, és a helpként funkcionáló Civilopedia témái nincsenek összelinkelve. Azt hiszem ennyi...:)

Babbit
babbit@pc.games.hu

LEHÚZÁS MAGAS FOKON

Aki nem sajnál rá 50 dollárt, az az interneten megvásárolhatja a Civilization IV Pre-Sale Collector's Edition nevű csomagot, amely természetesen tartalmazza a játékot, egy Civ4 stílusú tokot, külön hordozón az eredeti zenét, a teljes billentyűzetkiosztás leírását, nyomtatott tech-tree segítséget, meg egyéb szokásos kacatokat. Nevéből adódóan csak gyűjtőknek és elvakult rajongóknak ajánljuk. Azért szerintem jó, hogy egy cd-ért, megy egy darab papírért ennyi plusz pénzt kell perkálni...

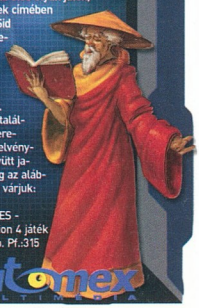
CIVILIZATION 4 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Civilization 4 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány év telt el az előző rész megjelenése óta?
Soroljl fel három 2000 óta megjelent játékot, amely Sid Meier nevéhez fűződik!
Mi volt az első olyan játék, amelynek címében feltünt Sid Meier neve?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt január 5-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Civilization 4 játék
1325. Bp. Pf.:315



automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1.2GHz CPU, 256 MB RAM, 1.7 G HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ti emberek vagytok, vagy valami földöntúli mindenható csodalények?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CIVILIZATION III - 92% | CIV3: PLAY THE WORLD - 90%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

- Lebilincselő
- Szép grafika
- Kiváló diplomácia
- Ó, a zene
- Antiszociális hatás

MULTIPLAYER 88%

96%

INFO LIONHEAD | ACTIVISION | WWW.THEMOVIESGAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 15990 FT

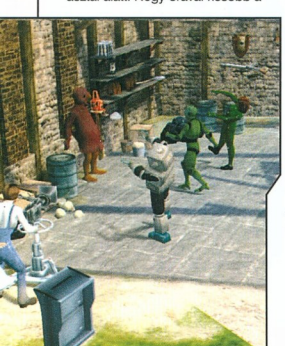
A lesifotósok pokollá tehetik sztárjaid életét, de mint tudjuk, a negatív reklám is reklám

Bizony, Jennifer hamarosan döbbenetes kebelcsodák birtokosává válik

THE MOVIES

A kamera forog, hang indul, csapó ...éééés FELVÉTEL!

Első. Szerkesztőség - Este
Egy kopasz, enyhén fáradt tekintetű srác ül a számítógépe előtt, sötét van, csak a monitor ad némi fényt. Fején fejhallgató, egyik keze görcsösen kapaszkodik az egerébe, a másikkal az asztalt csapkodja. Eltelik 30 perc, a feszültség kiül az arcára, és ha az egérből vizet lehetne csavarni, most kellene cserélni a vödröt az asztal alatt. Négy órával később a szeme már szikrákat szór, de még mindig játszik. Az ujjai fehérek, a szája kicserepesedett, a billentyűzet betűi lassan, de biztosan kopni kezdenek. Újabb három óra telik el, és még mindig játszik és játszik és játszik…



„Rendező úr! Van hét rossz hírem, és egy jó, melyikkel kezdjem? Robert Downey Jr. és haverja Christian Slater annyira kiütötte magát, hogy lábra sem tudnak állni, valószínűleg elvonóra kell küldeni mindkettőjüket! Brad Pitt és Johnny Depp összevesztek, hogy melyikük a nagyobb színész, Harrison Ford nem akar együtt játszani Anne Hache-vel, mert kiderült róla, hogy leszbikus. Russel Crowe összevert két paparazzit, Ron Howard és George Lucas megsértődött, mert Spielberg nagyobb lakókocsit kapott mint ő, Peter Jackson pedig azért, mert nem tetszett neki, hogy a tervezett kilenc órás filmjét meg kell vágnia három órára. Ez így együtt azt jelenti, hogy a tervezett stábból senki sem hajlandó, vagy tud dolgozni… Hogy mi a jó hír? Elkészült a végleges forgatókönyv, kezdődhet a forgatás!"
Ha nem vagyunk elég óvatosak, ilyen, és ehhez hasonló helyzetekbe kerülhetünk a Peter Molyneux vezette Lionhead Studios legújabb játékában. Különösebben nem kell bemutatnom a programot, számtalanszor írtunk már róla, a kezdetektől nyomon követtük a fejlesztést, az utolsó két E3-mon láttuk működés közben, beszélgettünk a mesterrel, és izgatottan vártuk, hogy mi teljesül majd a rengeteg kecsegtető ígéretből.

A játék kezdetén az 1920-as évek elején találjuk magunkat, a tulajdonunkban egy eleinte hatalmasnak, később egyre szűkösebbnek tűnő területtel, és némi készpénzzel, ami pont elég ahhoz, hogy elindítsuk vállalkozásunkat, azaz hogy felépítsük álmaink filmstúdióját. Aki játszott már valamire való Tycoon vagy Sim játékkal, az a Moviesban sem fog elveszni, köszönhetően a rendkívül átgondolt tervezésnek. A játék kezelőfelülete, és az egész kezelhetősége úgy ahogy van perfekt, nem kell egymásból nyíló ablakok tömkelegét vizslatnunk, nem fogunk elveszni a teljesen felesleges információk tengerében, egy-két kattintással mindent el tudunk intézni. Például a stúdiónkban ácsorgó munkanélküli tehetségeket felkaphatjuk, és a megfelelő épület megfelelő szobájába helyezve forgatókönyvírót, színészt, rendezőt, statisztát, takarítót, építőt, stb. varázsolhatunk belőlük. A program a segítségünkre siet, ha éppen nem tudjuk, mit is kellene tennünk, az alkalmazottakat felkapva megjelenik egy fénycsík, amely megmutatja, hogy mit érdemes tennünk, mi az a lépés, ami ebben a helyzetben a legokosabb lenne. Ha a stúdió működéséhez szükséges embereket felvettük, akkor kicsit ki kell csinosítanunk a területet (megszámolhatatlan virág, fa, díszítő elem lesz a birtokunkban pár éven belül), építenünk kell ösvényeket, hogy mindenki odataláljon mindenhova, és fel kell építenünk a legszükségesebb épületeket. Ilyen például a forgatókönyv írók kunyhója, a produk-

ciós iroda, stb. Gyakorlatilag minden rendelkezésre álló épületet, és díszletet fel kell építeni, majd a forgatókönyvíróinkat be kell tenni a kunyhójukban, és már készül is az első filmünk története. Amint elkészült, a kész könyvet meg kell fognunk, és át kell raknunk a szereposztó irodába. Ekkor össze kell állítanunk a stábot, be kell pakolnunk az épületbe egy rendezőt, egy, kettő, vagy még több szereplőt, statisztákat, és megkezdődik a forgatás előkészítése. Ha ezzel végeztek, indulhat maga a forgatás.

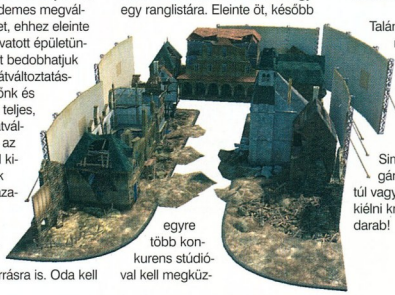
Az elkészült film minősége igen sok tényezőtől függ, fussuk át néhány szóban. Fontos, hogy minél jobb minőségű forgatókönyv legyen az alapanyag, ehhez sok-sok könyvet kell íratni, hogy a forgatókönyvírók minél nagyobb tapasztalatra tegyenek szert minden kategóriában. Pár év elteltével egyre magasabb és magasabb színvonalú könyvek írására al-

Ha a sztárok összemelegednek, garantált a kasszasiker...

kalmas kunyhót építhetünk, így egyre színvonalasabb, és egyben értékesebb könyveket írathatunk. A felesleges forgatókönyveket (és sztárokat, egyéb személyzetet) el tudjuk adni, tehát ezáltal extra pénzkereseti lehetőséghez is jutunk. Érdemes egy könyvet több íróval fejlesztetni, így gyorsabban el fognak készülni vele. A film minőségének szempontjából kulcsfontosságú, hogy az adott kategóriában (horror, akció, sci-fi, romantikus film, stb.) jártas rendezőt, és sztárokat használjunk a forgatáshoz. Amikor felvesszük a stábunk tagjait, látni fogjuk, hogy melyik kategóriában a legtapasztaltabbak, érdemes tehát az adott kategóriában alkalmazni őket. Két forgatás között az adott stílusnak megfelelő díszletekbe kell helyezni őket, ezzel tovább tudjuk képezni a stábunk tagjait. Ha már elég sok sztárunk, rendezőnk van, akkor érdemes két csoportra osztani őket, és amíg az egyik csoport dolgozik, addig tovább tudjuk fejleszteni a másik csoport tagjait. Minden egyes alkalmazottunk fejlődik egyébként a játék során, a stáb tagok, és a takarítók, építők egyaránt. A siker sajnos még nem garantált, ha tuti nyerő sztorink, és a kategóriába száz százalékosan passzoló stábunk van, oda kell figyelnünk ugyanis a sztárjaink szükségleteire/hangulatára. Beüt a Sims effektus, a játék talán legfontosabb, és egyben legnyúgösebb része ugyanis a sztárjaink istápolása lesz. Fontos, hogy elég pénzt kapjanak (sosem szabad megvonni a fizetésüket, és figyelni kell, hogy egymás pénzét is árgus szemekkel vizsgálják), gondoskodnunk kell róla, hogy a státuszuknak, ranglista helyezésüknek megfelelő lakókocsit kapjanak, és hogy egymással jó kapcsolatban legyenek. A kapcsolat kiépítése semleges területen történő beszélgetéssel kezdődik, majd ha már eléggé összemelegedtek, akkor egymás mellé ültethetjük őket az étteremben, vagy a bárban. Ha sikerül elérni, hogy két sztárunk szerelembe essen, tuti nyerő lesz a következő filmjük. Az istápolás persze nem merül ki ennyiből, figyelni kell arra is, hogy sztárjaink mennyire túlhajszoltak, mennyire unatkoznak, és hogy mennyire elégedettek a külsejükkel. Minden film után érdemes megváltoztatni a kinézetüket, ehhez eleinte az átváltoztatásra hivatott épületünket használhatjuk. Itt bedobhatjuk őket egy automata átváltoztatásra, illetve, ha van időnk és kedvünk, akkor egy teljes, személyre szabott átváltoztatásra is, ebben az esetben nekünk kell kialakítanunk sztárunk külső vonásait, ruházatát. Később, amint kedvenc sztárjaink öregedni kezdenek, el kell küldenünk őket némi ráncfelvarrásra is. Oda kell figyelnünk még a függőségeikre is, ha munka közben kiborulnak, akkor egy-egy gyors etetéssel, itatással könnyen helyrepofozhatjuk őket, de hamar függővé válhatnak, és kellemetlen lehet, ha egy forgatás kellős közepén kell elvonóra küldeni valamelyik sztárunkat. Szinte lehetetlen összehozni, hogy a sztárjaink teljesen jól érezzék magukat, de ha mégis, akkor már tényleg majdnem minden garantált ahhoz, hogy tuti nyerő filmet készítsünk. Arra is oda kell figyelnünk még, hogy minél több díszletünk legyen minden kategóriához, illetve hogy ezek a díszletek jól karban legyenek tartva (voltak évek, amikor folyamatosan pakoltam az építőimet egyik épülettől a másikig...). A díszleteket, ruhákat, egyéb kellékeket, illetve modern technológiákat egyébként a saját embereink fejlesztik majd folyamatosan, tehát ezek sem pottyannak majd az ölünkbe. A film sikerének utolsó, de nem kevésbé fontos szempontja az, hogy az adott korban melyik stílus, kategória a legkedveltebb, ezt sem szabad figyelmen kívül hagyni tehát.

Nyomon követhetjük a forgatások menetét, sőt, bele is szólhatunk

A kész filmeket végül piacra kell dobjuk, és végre megkezdődhet a kaszálás. Attól függően, hogy mennyire sikeres a filmünk, a sztárjaink, rendezőink és a stúdiónk is felkerül egy-egy ranglistára. Eleinte öt, később



egyre több konkurens stúdióval kell megküzdenünk az elsőbbségért. Ötévenként Oscar díj átadáshoz hasonló ceremónián is részt kell vennünk, ha ekkor sikerül díjakat nyernünk, akkor a következő évben jelentős könnyítésekhez juthatunk - például nem kell törődnünk a sztárjaink függőségével, annyit ehetnek, ihatnak, amennyit csak akarnak, minden következmény nélkül.

Ahogy a sztárok külsejének megváltoztatásánál már szóba került, vannak épületek, amelyek segítségével teljes mértékű beleszólásunk lesz a dolgok alakulásába. A legfontosabb, és legizgalmasabb épületek (egyedi forgatókönyvek és utómunkálatok) megjelenésével végre mi magunk készíthetjük a forgatókönyvet, illetve mi végezhetjük el a film utómunkálatait is. Ez azt jelenti, hogy jelenetről-jelenetre összeállíthatjuk a filmet, kiválaszthatjuk a megfelelő beállításokat, beállíthatjuk a szereplők, a jelenet hangulatát, és minden egyebet. „Csupán" meglévő sablonokat használhatunk, de itt hihetetlen mennyiségű sablonra kell gondolni, tehát a lehetőségek száma szinte végtelen. Az utómunkálatoknál megvághatjuk, feliratozhatjuk, és közzé tehetjük a filmeket, tehát minden adott, hogy elkészítsük álmaink moziját.

Talán a leírtakból kitűnik, hogy rendkívül sokrétű, és izgalmas programról van szó, ráadásul rengeteg humorral, az adott kornak megfelelő, kiváló zenékkel fűszerezve. A végigjátszásnál nagyobb hangsúly helyeződik a Sims szerű elemekre, mint magára a filmkészítésre, de miután túl vagyunk a játékon, elkezdhetjük kiélni kreatív energiáinkat. Kötelező darab!

Uniq
uniq@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 800MHz PIII, 256 MB RAM, DX9.C kompatibilis VGA, 2.4 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett a Sims vonalat erőltetni a játékban?

DVD: Demó, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | THE SIMS 2: 90% | ZOO TYCOON: 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

- Kezelhetőség
- Megvalósítás
- Ötlet hegyek
- Hangok és zene
- Sztár allűrök

91%

■ LEÍRÁSOK

61 KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 - 80%

Furcsa kérdést teszek fel: ki emlékszik a Knights Of The Temple első részére? Nem lennék meglepődve, ha csak néhány mancsot látnék a magasban, mivel a játék korántsem volt nagy eresztés. Azt nem mondom, hogy égetni valóan szörnyűségesre sikerült, mert bizony voltak benne szépen kivitelezett tömegjelenetek, látványos harcok, és szuper isteni erők, de ezzel nagyjából az összes pozitív tulajdonságát fel is soroltam. Vérbeli kis hack'n slash, amelyben a történet csak másodlagos tényező volt, és csak arra szolgált, hogy megmagyarázza, hogy mindig más helyszínen kell gyilkolnunk a hitetlen gazfickókat.
Tehát annak ellenére, hogy az első epizód tavaly jelent meg, csak igen kevés játékos elméjébe égetett nyomokat, a legtöbben - köztük én is - szinte teljesen megfeledkeztek róla. Az én esetemben furcsa kicsit ez a fajta kihagyás, mivel kétszer is végigjátszottam, de csak akkor villantak be a konkrét emlékképek, mikor már kezemben tartottam a második rész ízléses borítóval díszített dobozát.

64 AND THEN THERE WERE NONE - 82%

Ez a mű kétségtelenül talán a legismertebb Christie-regény, ám ki is lóg az életműből, hiszen itt nincs nyomozó, sem a szeniális belga mesterdetektív, Hercule Poirot, sem a kötögetve figyelő Miss Marple.
Ez egy lélektani dráma, pszichológiai kísérlet: tíz embert zárnak össze egy szigeten, egy ismeretlen valaki hangfelvételről vádakat olvas a fejükre, olyan vádakat, melyekért nem ítélhetők el (például Miss Brent, a hitbuzgó vénkisasszony, aki amikor megtudta, hogy cselédlánya teherbe esett, kidobta őt az utcára, és a lány a folyóba vetette magát). Aztán egyiküket a másik után megölik, és mivel kétségtelenül a gyilkos köztük van, ahogy fogynak, úgy nő egymással szemben a bizalmatlanság, miközben a fent említett, felszaggatott sebek miatt saját lelkiismeretükkel is viaskodnak. És a végén a szigeten nem marad más, mint tíz holtest és egy megfejtetlen rejtély...

■ KALAND/RPG KRONOLÓGIA ■

■ A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS ■

- Neverwinter Nights 2 2006/Q1 Atari
- Barnyard 2006/Q1 Codemasters
- RF Online 2006/Q1 Webzen
- Endless Saga 2006/Q1 THQ
- Runaway 2 2006/03 Anaconda Games
- Elder Scrolls IV: Oblivion 2006/03 2K Games
- Dreamfall: The Longest Journey 2006/Q2 Funcom
- Age of Conan: Hyborian Adventures 2006/Q2 Funcom
- Phantasy Star Universe 2006/Q2 Sega Europe
- Mage Knight: Apocalypse 2006/Q2 Namco

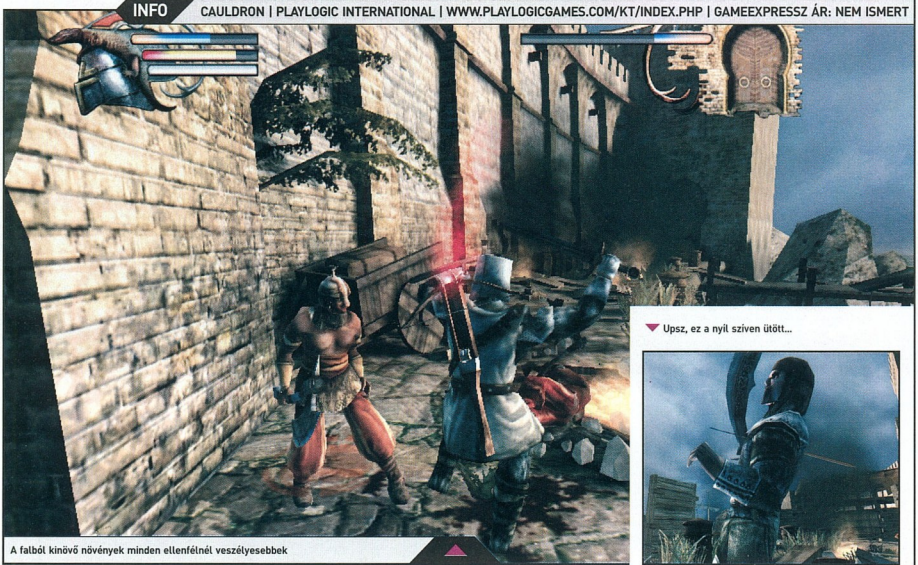
■ A JELEN - MEGJELENÉSEK ■

- Lord of the Rings Online 2006/Q1 NCSoft
- Auto Assault 2006/Q1 NCSoft
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach 2006/Q1 Turbine
- Neverend 2006/Q1 Atari
- Hammer & Sickle 2006/02 Dusk2Dawn
- Law & Order: Criminal I. 2005/11 VU Games
- Anarchy Online: Lost Eden 2005/12 CDV
- Jr. Journey to the moon 2005/11 Funcom
- And Then There Were None 2005/11 Dreamcatcher
- Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan 2005/11 Dreamcatcher
- 2005/11 Sony Online

■ A MÚLT - TOPLISTA ■

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon THQ
2. Runaway: A Road Adventure GMX Media
3. Syberia II. Microids
4. Pirates! Ubisoft
5. Morrowind: Tribunal Digital Jesters
6. SW: Knight of the Old Republic Activision
7. Syberia Microids
8. Silent Hill 3 Konami
9. NWN: Hordes of the UnderDark Atari
10. Silent Hill 4: The Room Konami

INFO CAULDRON | PLAYLOGIC INTERNATIONAL | WWW.PLAYLOGICGAMES.COM/KT/INDEX.PHP | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A falból kinövő növények minden ellenfélnél veszélyesebbek

Upsz, ez a nyíl sziven ütött...

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

A pokol kapuja újra megnyílt, ismét nekünk kell becsuknunk. Hagyjuk inkább nyitva...

Furcsa kérdést teszek fel: ki emlékszik a Knights Of The Temple első részére? Nem lennék meglepődve, ha csak néhány mancsot látnék a magasban, mivel a játék korántsem volt nagy eresztés. Azt nem mondom, hogy égetni valóan szörnyűségesre sikerült, mert bizony voltak benne szépen kivitelezett tömegjelenetek, látványos harcok, és szuper isteni erők, de ezzel nagyjából az összes pozitív tulajdonságát fel is soroltam. Vérbeli kis hack'n slash, amelyben a történet csak másodlagos tényező volt, és csak arra szolgált, hogy megmagyarázza, hogy mindig más helyszínen kell gyilkolnunk a hitetlen gazfickókat. Tehát annak ellenére, hogy az első epizód tavaly jelent meg, csak igen kevés játékos elméjébe égetett nyomokat, a legtöbben - köztük én is - szinte teljesen megfeledkeztek róla. Az én esetemben furcsa kicsit ez a fajta kihagyás, mivel kétszer is végigjátszottam, de csak akkor villantak be a konkrét emlékképek, mikor már kezemben tartottam a második rész ízléses borítóval díszített dobozát.

Mike és John nem is sejtette, hogy mindjárt nagyon csúnyán megáznak

Az angolban úgy tartja a mondás, hogy „Never judge a book by its cover", vagyis ne a külsőségek alapján ítélkezzünk. Eme szabály ellenére is beleestem a hibába: a tényleg hangulatosra, és kellőképp véresre sikerült borító alapján azt gondoltam, hogy ha az első rész nem is volt túlzottan fényes, most legalább komolyan veszik a játékot, illetve önmagukat a készítők.

Ez bizonyos szinten valóban igaz, mert látszik a Knights Of The Temple 2-n az, hogy sok energiát fektettek az elkészítésébe, tényleg maximális odafigyeléssel fektették le az alapokat, és mint fent említettem, komolyan vették a projektet. Nézzük meg szépen sorjában, hogy milyen elemekkel szőtték át a Kereszteslovag legújabb kalandjait, ami a fejlesztők reményei szerint komoly minőségjavulást hozott (volna). Mielőtt nekifognánk az első tényező komolyabb körbeszaglászásához, rögzítsük magunkban a tényt, hogy az első rész teljesen hack'n slash játék volt. Ennek tükrében fel kéne dolgoznunk azt a tényt, hogy a második epizódot körbeszőtték RPG elemekkel. Mondhatnánk, hogy ezzel semmi baj nincs, de úgy tették meg mindezt, hogy a játékmenet szinte semmit, de semmit sem változott. Ne gondoljunk Diablo-szerű minőségi összhangra harc-fejlődéstörténet terén. Erről itt szó sincs. RPG, sztori- és tömegharcos elemek a legkisebb összhang nélkül egymásra épültek, ami egy olyan furcsa masszát eredményez, amelynek kellemetlen utóízét sokáig érezzük majd. Aki csak gyilkolni akar, annak betesznek az RPG-s részek, aki pedig a karakterét szeretné fejleszteni és hasonlók, az azért tépi majd ki az összes hajszálát, mert borzasztóan felszínesek a szerepjáték-momentumok. Nem tudom, hogy miért nem mondta a fejlesztő srácoknak senki, hogy nem ennyiből áll a játékfejlesztés... A különféle építőkockák egymásra helyezését még egy hároméves kiskölyök is komolyabb

MINŐSÉGROMLÁS

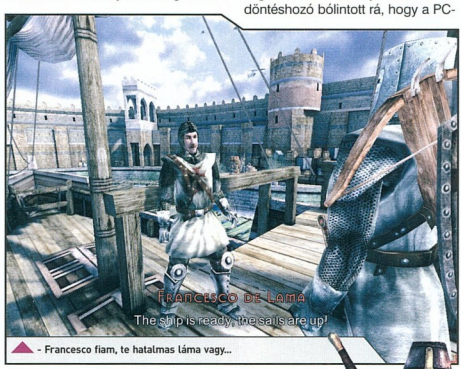
Ha valaki értetlenül áll az első és második rész között tátongó minőségbeli szakadék előtt, akkor csak annyit mondok, hogy Starbreeze. Ez a csapat készítette a Knights Of The Temple-t, valamint olyan játékokat, mint az Enclave, vagy a Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay. Noha az első epizód sem hagyott mély nyomokat, de azért láthatjuk, hogy a fejlesztő ajánlójában igen húzós nevek is szerepelnek, ami kölcsönöz nekik egyfajta hitelességet. Ezzel szemben a második részt kiadták külső munkára a Cauldronéknak, akik eddig sem alkottak semmi maradandót, és a friss játékuk sem kerül be semmilyen gamer-megemlékezésbe.

erőfeszítés nélkül meg tudja csinálni, mégsem adunk a kezébe egy építőmérnöki diplomát. Sajnos a Knights Of The Temple 2 súlyos identitászavarban szenved, egyszer ennek, másszor annak képzeli magát, és ez kihat a játékélményre, ami legjobb esetben is csak elégségesnek nevezhető.

Úgy gondolom, felesleges volt párbeszédekkel, felszínes RPG elemekkel teleszűrni a játékot, mivel összhatásban az első rész - a maga tiszta mészárszék hangulatával - sokkal jobb képet festett. Persze ott is rá-untunk az állandó harcokra, de az legalább egyórás játékadagokban élvezhető volt. Ez a „veszély" nem fenyegeti a Knights Of The Temple 2-t, mivel ha valaki fél óráig képes vele úgy játszani, hogy közben nem gondol mondjuk a Prince Of Persia új részére, vagy valamelyik konzolos tömegharc-csodára, az előtt megemelem a kalapom.

Aki hozzám hasonlóan mégis úgy dönt, hogy végignyomja ezt a terméket, az készítsen be sok-sok zsepit, és két doboz szemcseppet. A zsebkendőre azért lesz szükség, mert bár a játékban szereplő helyszínek színvilága teljesen autentikus és helyén van, de a fegyversuhintásokat, találatokat, varázslatokat olyan fényeffekt-áradat kíséri, amit tíz perc után már csak könnyes szemmel tudunk követni. A szemcsepp értelemszerűen a kivörösödött látószervekre nyújt enyhülést, mivel összehúzza a szemgolyóban található apró ereket.

Az oda nem illő, túlságosan rikító effekt-hadak alatt egy teljesen átlagos grafika búj meg, amelyről egy rossz szót sem lehet mondani, de azt rögtön hozzá kell tennem, hogy dicsérő szót is éppen ugyanolyan nehéz lenne találni rá. A legjobb kifejezés rá a „teljesen átlagos". Gyanítom, hogy az engine ugyanaz, mint az első részben, bár mostanra alkalmaztak néhány divatos grafikai tuningolást rajta.



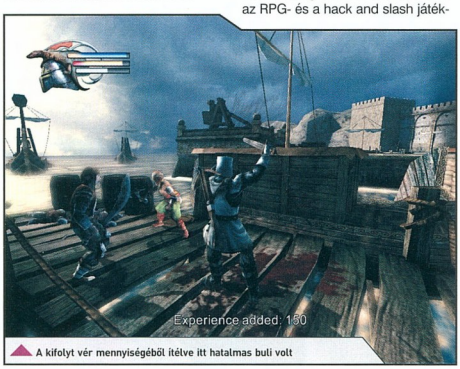
- Francesco fiam, te hatalmas láma vagy...

Miután leápoltuk a szemünket, és túltettük magunkat azon, hogy furcsa maszlagként van összekeverve az RPG- és a hack and slash játékmenet, már csak pár traumán kell átvergődnünk. Az első az irányítás. Fogalmam sincs, melyik kreatív döntéshozó bólintott rá, hogy a PC-s változat irányításához ugyan ne használjuk már az egeret. Igazuk van, miért is kéne hozzá az egér? Csupán az egyik legjobban kitalált kezelőszerv-kombináció egyik tagjáról van szó, semmi szükség rá, elég a másik összetevő önmagában, a billentyűzet...

Elképesztő, hogy manapság ilyen előfordulhat. Ahhoz, hogy egy időben mozogjunk, harcoljunk, és a kamerát is kezeljük, legalább három kézre volna szükségünk. Persze itt jön a következő trauma: a kamerakezelés. Talán pont ezért nincs is alapbeállításban az egérre osztva semmi konkrét akció, mert a kamera mozgatása egyszerűen csapnivaló. Mintha egy operatőr lógna egy, a hátunkra szerelt boton: oszlopokba, tereptárgyakba folyton beakad, normálisan mozgatni képtelenség. Az Options menüben természetesen át lehet állítani az irányítást, de nem javaslom, pont a fent említett ok miatt. Maradjunk a kényelmetlen, korszerűtlen, ámde kevésbé idegőrlő billentyűzet only kontroll-sémánál.

A Doom 3-hoz hasonlóan vagy a fegyverünket, vagy a lámpát használhatjuk

Talán még sosem fordult elő velem, hogy egy játék értékelésekor egyetlen pozitívum sem jutott az eszembe. Furcsa, paradox helyzet ez, mert látom ugyan, hogy hova szerettek volna kilyukadni a fejlesztők, érzem, hogy mi volt a szándék, de sajnos - úgy érzem - kudarcot vallottak. Lehetséges, hogy ha valami őrült fordulatot követően elkészítenek egy harmadik részt a Knights Of The Temple sorozatnak, akkor addigra találnak egy normális csapatot, és valami emlékezetest tesznek le elénk. Nem kizárt, megtörténhet, de ezt a Knights Of The Tepmle 2 nevezetű játékot igyekszem minél gyorsabban elfelejteni.



A kifolyt vér mennyiségéből ítélve itt hatalmas buli volt

Dante
dante@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA, 2,2 Gbyte HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Szükség volt erre?

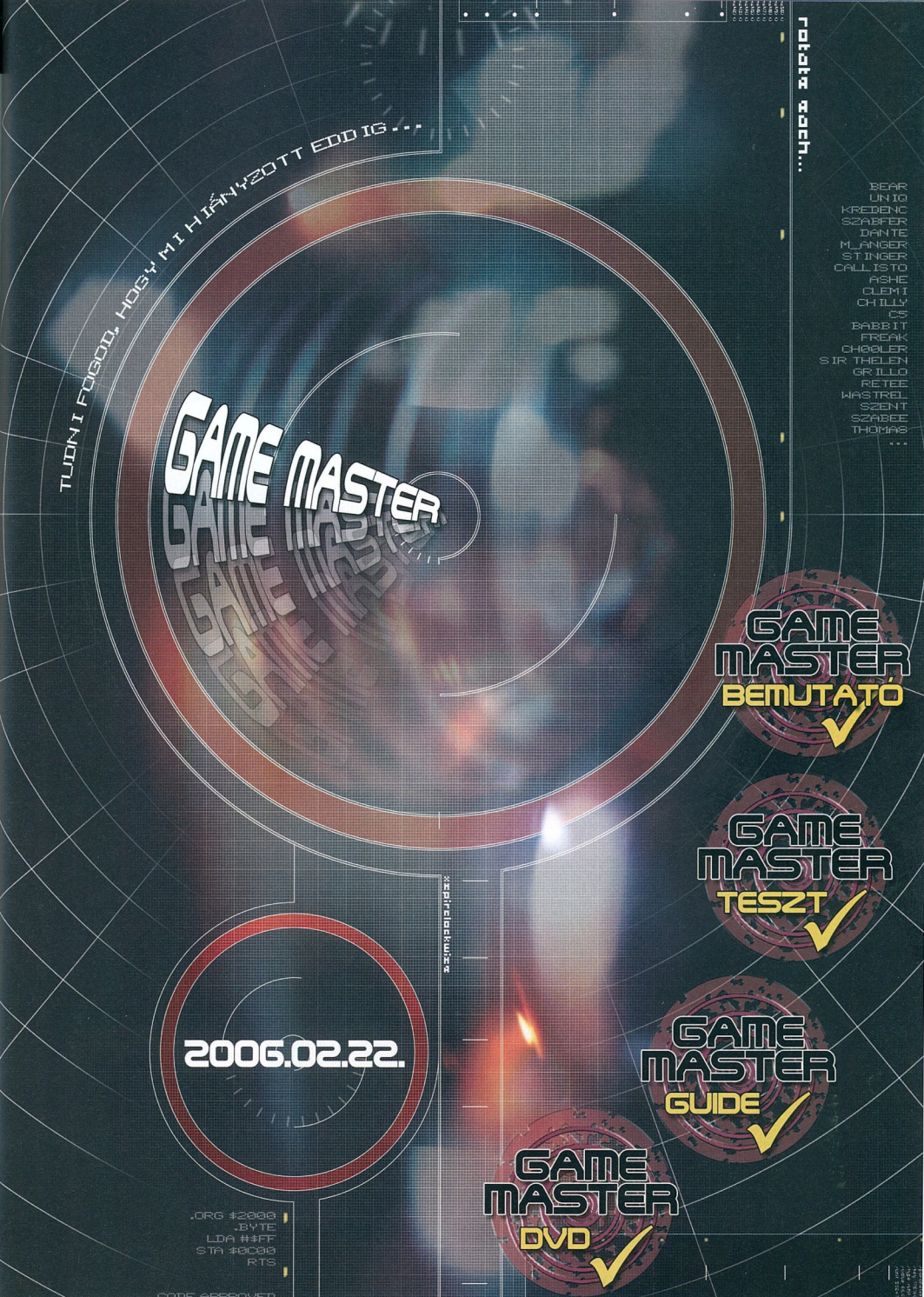
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | KNIGHTS OF THE TEMPLE - **80%** | BLADE: SOD - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- RPG-szerű elemek
- Szörnyű kamerakezelés
- Rikító fényeffektek
- Unalmas játékmenet
- Bugyuta sztori

55% MULTIPLAYER **40%**


TUDNI FOGOD, HOGY MI HIÁNYZOTT EDDIG...
GAME MASTER
rotata zach...
BEAR
UNIQ
KREDENC
SZABFER
DANTE
MJANGER
STINGER
CALLISTO
ASHE
CLEMI
CHILLY
CS'
BABBIT
FREAK
CH00LER
SIR THELEN
GRILLO
RETEE
WASTREL
SZENT
SZABEE
THOMAS
...
GAME MASTER BEMUTATÓ
GAME MASTER TESZT
GAME MASTER GUIDE
GAME MASTER DVD
2006.02.22.
.ORG $2000
.BYTE
LDA #$FF
STA $0200
RTS

INFO AWE GAMES | DREAMCATCHER | WWW.AGATHACHRISTIEGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Játsszuk azt, hogy egy gyilkos van köztünk, aki egyesével megöli a többieket...

Miss Smith elbújt borzasztóan ocsmány frizurája mögé, és onnan szemlélte az eseményeket

AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE

Játékország első Agatha Christie játéka - merész, ügyes, elegáns

Egyszerű oka van annak, hogy szerkesztőim kínálatából miért választottam ezt a címet. Először is kalandjáték, szívem csücske. Másodszor Agatha Christie, aki nekem istennő, örök szerelem, 64 könyve sorakozik a polcomon, annak idején angol tudásomat is az ő művein csiszoltam, és jelen cikkünk tárgyát, mely magyarul „Tíz kicsi néger" címen jelent meg, gyakorlatilag kívülről tudom. Ez az alap.

Aztán a kíváncsiság. Mert ugye. Ez a mű kétségtelenül talán a legismertebb Christie-regény, ám ki is lóg az életműből, hiszen itt nincs nyomozó, sem a zseniális belga mesterdetektív, Hercule Poirot, sem a kötögetve figyelő Miss Marple. Ez egy lélektani dráma, pszichológiai kísérlet: tíz embert zárnak össze egy szigeten, egy ismeretlen valaki hangfelvételről vádakat olvas a fejükre, olyan vádakat, melyekért nem ítélhetők el (például Miss Brent, a hitbuzgó vénkisasszony, aki amikor megtudta, hogy cselédlánya teherbe esett, kidobta őt az utcára, és a lány a folyóba vetette magát). Aztán egyikük a másik után megölik, és mivel kétségtelenül a gyilkos köztük van, ahogy fogynak, úgy nő egymással szemben a bizalmatlanság, miközben a fent említett, felszaggatott sebek miatt saját lelkiismeretükkel is viaskodnak. És a végén a szigeten nem marad más, mint tíz holtest és egy megfejtetlen rejtély...

Az úgy volt, hogy öten támadtak rám, és elvették az ellenőrzőm...

Nyilván egyszerűbb lett volna valamely más regényt feldolgozni, hiszen ott a játékos belebújhat a nyomozó, például Poirot mester bőrébe. Nem véletlen, hogy míg a két említett mágánszimat főszereplésével számtalan film készült már, ebből a műből csak egy értékes, René Clair mesterműve, 1945-ben; ebből Peter Collison készített remake-t '74-ben, melyben Sir Richard Attenborough alakítása volt igazán kiemelkedő, illetve George Pollock '65-ben Tíz kicsi indián címmel. Ami biztató volt, az egy név - Lee Sheldon neve. A jóember nálunk kevésbé ismert TV-sorozatok írója (bár írt rész a klasszikus Charlie angyalaiba és a Star Trek: Next Genereation-be is), ennél is fontosabb játékírói tevékenysége. Ő jegyzi egyik személyes kedvencemet, a „Riddle of Master Lu" című kalandot és részt vett két MMOG, az URU: Ages Beyond Myst és a Disney Virtual Kingdom tervezésében is. Sheldon egyszerű dolgot eszelt ki a fent vázolt probléma megoldására: beépít a cselekménybe még egy figurát, ő lesz a nyomozó. Ráadásul ez a fickó benne van a regényben: a műben a társaságot egy Fred Narracott nevű csónakos szállította át a szigetre, a játékban az ő öccsét, Patrickot terelhetjük. A sztori szerint Frednek valami összetűzése volt Blore-ral, az egyik vendéggel, aki összekeveri a testvéreket, és megrongálja a hajót, hogy végére járhasson a dolognak, így Patrick ott ragad 11.-nek, és ő lesz a nyomozó (ami persze kissé erőltetett, hiszen miért nem Blore, a profi detektív, miért egy falusi halászlegény, de ezen ne akadjunk fel). Aztán van még egy érdekesség: a játék ugyan hűen követi a regényt, ám a gyilkos más, így azok is meglepődnek majd a végén, akik ismerik az alapművet. Sőt, ha ügyes vagy, a két utolsó áldozat bármelyi-

NÉHÁNY MEGJEGYZÉS

A játék jelenleg csak az USA-ban kapható, Európában 2006. február 10-én várható. Az USA verzió dobozos, tartalmazza az eredeti regényt (!), plusz egy térképet. A cikkben említett hibákat, amelyek elsősorban a sajnos immár szokásos gyenge bétatesztelésre vezethető vissza, a fejlesztők kijavították, és jelenleg a 2.0-ás verziót szállítják, az 1.0-áshoz patch viszont még nem érhető el - az európai változat feltételezhetően már a javított lesz, érdemes tehát megvárni.

két, vagy mindkettőjüket megmentheted, így négyféle befejezés lehetséges ettől függően.

A játék maga egy újkori plusz klaszszikus point 'n click, azaz külső nézetes kaland, melyben hősödet szabadon mozgathatod, ha valahová ballal kattintasz, embered odamegy, duplával odaszalad. A kurzor helyzetérzékeny, ha egy emberre viszed, megjelenik a száj, és beszélhetsz vele, ha egy felvehető tárgyra, a kis kéz, melylyel zsebre vághatod azt, ha valami nézhetőre, vizsgálhatóra, a szem. Vi-

Valaki lopkodja a marcipánt! Ebből emberhalál lesz!

szont! Mivel a játékban gyakorlatilag nincs „minigame-puzzle" (azaz ládatologatás-pakolás, tárcsák forgatása, gombok nyomogatása adott mintasor összeállítása végett és hasonlók), a sok címre jellemző „hot spot" elmaradt. Ez a funkció az, amikor valami fölé mozgatva a kurzort megjelenik pl. egy fogaskerék, jelezve, hogy itt valamit használni kell. Itt ez nincs, ami kis kihívás, hiszen magadnak kell rájönnöd ezekre, neked kell megtalálnod eme pontokat - természetesen, ha a készletből kiemeled például az ásót, és ráviszed egy buckára, ott már felbukkan a segédikon. A másik érdekesség az említett készletben rejlik. Ezt jobb gombbal hívhatod elő, a felső felében egy 3x4 négyzetes mátrix található, ide kerülnek a felvett cuccok, alul egy 4 helyes rekesz, ez alatt balra nagyító, jobbra fogaskerék. Bármely tárgyat megfogva (bal klikk) és a lupé fölé mozgatva azt megvizsgálhatod, ha ez dokumentum vagy könyv, annak értékes tartalma bekerül a naplódba (ez a képernyőn jobbra fent hívható elő). A fogaskerék érdekesebb. Ha az említett segédrekeszbe bepakolsz 2-2 tárgyat, azokat e gombra kattintva szerelheted össze - persze, csak ha lehetséges -, illetve egy cuccot is így szedhetsz szét alkotóelemeire. Én mondjuk magát a készletet picit rendezetlennek találtam, sajnos két tárgyat nem lehet simán felcserélni egymással, és ha valahol van egy lyuk, az újonnan felvett holmi ide kerül, eléggé el lehet így veszni benne (főleg, ha valamit szétszerelsz - az egyik fele az egyik lyukba, a másik egy máshol lévő helyre kerül). Amúgy jól működik a rendszer, a rutinos kalandjátékost nem nagyon fogja meglepni. Egy feketepontot azonban kiosztok: sajnos sok a következetlenség, nincsenek lezárva a kiskapuk, amelyeken átcsusszanhat az eltévedt vándor. Például: be kell menni az ebédlőbe a társasághoz, itt elindul a mozi, melyben bevágtat a doki, és közli, hogy Ms. Rogers meghalt, ezután kihallgatás. Ám a főajtón kívül a konyhán keresztül is megközelítheted a helyszínt, ott viszont belefutsz Rogers-be, akivel szóba állhatsz, elmondhatod, mennyire sajnálod a nejét, ezután belépsz az ebédlőbe, és jönnek a fentiek, csak ekkor tudod meg hivatalosan, hogy az asszony elhunyt. És sajnos ilyenekből van jó pár - erre szoktuk azt mondani, hogy a játék akkor működik, ha kizárólag a fejlesztők által megszabott pályát járod be, ami bizony súlyos tervezési problémának számít e műfajban. (És valamit fűzzünk hozzá: a tíz kicsi négerből tíz kicsi tengerész lett, nyilván az USA-ban már túlzásba vitt politikai korrektség jegyében. Jaj.)

Mint említettem, bonyolult puzzlékra nem kell számítani, a játékmechanizmus inkább a nyomozásról szól, a begyűjtött információk végiggondolásán és kiértékelésén alapul, no meg a mindehhez szükséges tárgyak összeszedésén és megfelelő használatán. Aki nem tud angolul, az se csüggedjen, kicsivel több kattintással és másztálással simán végig lehet tolni a címet, legfeljebb nem tudod, mit miért. Amúgy a cím, az alternatív végjátéktól eltekintve teljesen lineáris. Az egyes fejezetek, az alapmű koncepcióját követve egy-egy ember haláláról szólnak. Van egy bevezető szakasz, ahol másztálsz, gyűjtögetsz, aztán találkozol a csapattal, ekkor mozi, kiderül az új áldozat személye, ezután mindenkit ki kell hallgatnod (semmiféle dialógusfa nincs, simán fel kell tenned a megjelenő kérdéseket), ha ez megvan, újabb mozi, és egy átvezető etap, ahol megint kicsit pakolászhatsz, meg gondolkodhatsz (ha érted a sztorit, meg van hozzá kedved). Én egy dévaj szombat este, úgy 7-8 óra alatt végignyomtam, a mai átlagot tehát hozza, hiszen aki elakad, és be kell, hogy másztálja az egész szigetet vagy négyszer, az kitolhatja az időt 9-10 órára. No igen, az igazi puzzle a kissé labirintusszerű terepen való eligazodás, tanácsos térképet rajzolni magadnak, persze ezen is ki kell tudni igazodni, mert a kamera állandóan változtatja a nézőpontot, embered helyzetének megfelelően, úgyhogy rendesen el lehet keverni, hiszen a legtöbb helyszínen 2-3, sőt 4 kijárat is van.

A grafikát kettős mércével kell mérnünk. A mai trendeknek megfelelően előre renderelt háttérben 3D-s figurák mozognak (lásd pl. Syberia). A háttér valóban csodás, nagyon hangulatos a ház, egyszerre viktoriánusan elegáns és modern (a cselekmény a '30-as évek végén játszódik), és a külső helyszínek is rendben vannak, a víz egészen szenziális (és emeljük ki a főmenüt, az egyenesen királyfijenő). A karakterekkel már vannak bajok - nem szépek, sőt konkrétan csúnyák. Szerencsére viszont a bevilágítás, a fény/árnyék hatások (DX9-es címről van szó) feldobják a dolgot, ez főleg a játék motorjával hajtott mozikon segít sokat. A hanganyagban viszont nincs kivetnivaló, a háttérzene kellemes, nem zavaró, és unalmassá sem válik, és teljes szinkron van (bár a szájmozgás és a gesztusok kissé el vannak csúszva, ez is rontja az összképet). A hangszínészek jó része ismert, és ami fontos: angol (főleg színpadi színészek, de rendszeres résztvevői játékoknak is), így a kiejtésük is autentikus.

A játékra én leginkább a „kellemes" és „elegáns" jelzőt aggatom. Pozitívum, hogy méltó a krimikirálynő szelleméhez, és csak finoman erőszakolja meg a jól ismert művet - rákadásul, és ezért nagy pirospont (!), a záróvizi után egy kis puzzle megoldásával a vetítőteremben megtekintheted az eredeti végjátékot is, ami szokatlan, ám követésre ajánlott gesztus és ötlet. Vannak hibái - említsük meg azt is, hogy a dialógusokat nem lehet átlépni, ami azért az újbóli végigjátszást (aminek kedvéért beépítették az eltérő befejezéseket) nem teszi éppen vonzóvá. És hát nem is annyira csinos, viszont hangulatos. Kétségtelen, hogy a mostanában megjelent „csúcsprojektek", a Syberia 1-2, a Myst 4-5, vagy a RHEM 2 szebbek és összetettebbek, ám tegyük a mérleg másik serpenyőjébe azt, hogy ez a játéktörténelem első Agatha Christie játéka, ami mindenképp dicsérendő vállalkozás. Én örömmel látnám a folytatást, akár már Poirot urat terelgetve például. Ha a kanadai fiúk kijavítják a tervezési hibákat, és picit rágyúrnak a 3D-s animációra, összejöhet még valami finomabb termék is - mint egy pohár sherry, vagy a nagybajszú belgára emlékezve egy csésze forró csokoládé...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 850 MHz PIII, 256 MB RAM, 32 MB DX9 3D VGA, 1.5 GB HDD, Windows 98/ME/2000/XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Bétateszt, barátaim, hallott erről valaki?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SYBERIA 1-2 - **90%** | MOMENT OF SILENCE - **75%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + Agatha Christie + kaland
- + Hangok és zene
- + Háttér
- − Csúnya karakterek
- − Apró tervezési hibák

82%

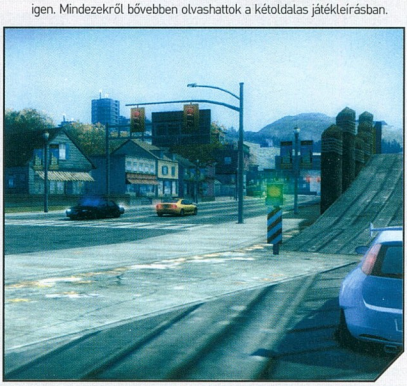
LEÍRÁSOK

67 X3: REUNION - 88%

6 éve már annak, hogy a karácsonyi játékdömping idején a nagy címek mellett kijött egy viszonylag ismeretlen játék, az X: Beyond the Frontier. A játékosok egy része azonban már tűkön ülve várta a programot, mivel hiánypótló volt a már akkor is az elég zsúfolt piacon: azokat az embereket célozta meg, akik képesek papírral és ceruzával felfegyverkezve árfolyamokat böngészni, türelmesen órákat tölteni a gép előtt néhány credit megszerzése érdekében, és hosszú órákat játszani úgy, hogy igazság szerint a játéknak nincs is végcélja. Azóta az X univerzum - mely kezdetben elég halovány sikerekkel büszkélkedhetett - úgy tűnik, egyre több rajongót vonz, a játék által nyújtott nagy szabadság és a kötetlen játékmenet hosszú napokra vagy inkább hetekre képes a fanatikusokat a gép elé szögezni. A sorozat következő epizódja immár a piacon van, s megnézzük mi is változott az X2 óta.

70 NEED FOR SPEED: MOST WANTED - 92%

Az elmúlt két évhez hasonlóan 2005. novembere is új Need For Speed játékot hozott. A sorban kilencedik NFS szakít az Underground 2. játékmenetével, de csak azért, hogy megidézze a Hot Pursuit részek értékeit. A Most Wanted tehát újra egy rendőrös NFS, de tényleg csak ennyi lenne a változás? Az elmúlt években megjelent Underground címekből emeltek át egyáltalán bármit az új részbe a készítők? Tényleg büntet az új grafika? Nos a válaszok a sorrendet tartva: nem, igen, igen. Mindezekről bővebben olvashattok a kétoldalas játékleírásban.



AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Loco Mania — 2006/Q2 SCi / Eidos
- TOCA Race Driver 3 — 2006/Q2 Codemasters
- FIFA Street 2 — 2006/Q1 Atari
- Silent Hunter 4 — 2006/Q3 Black Bean
- Driver Parallel Lines — 2006/Q3 Codemasters
- LMA Manager — 2006/Q2 Empire Interactive
- Evolution GT — 2006/Q2 Codemasters
- FlatOut 2 — 2006/Q1 Ubisoft
- Sensible Soccer — 2006/Q2 Electronic Arts
- Championship Manager — 2006/Q2 Lighthouse Int.
- Crashday — 2006/Q2 Atari

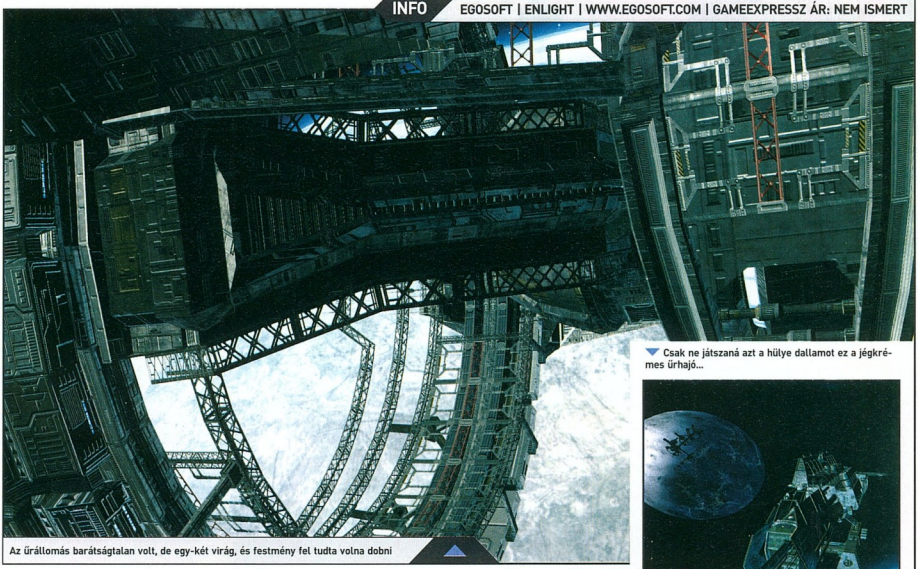
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Torino 2006: XX Olympic Winter Games — 2006/01 2K Games
- Jacked — 2005/Q4 Empire Interactive
- Wild Earth — 2005/Q4 Digital Jesters
- L.A. Rush — 2005/12 Digital Jesters
- Crazy Frog Racer — 2005/12 Midway
- Frankie Dettori Racing — 2005/11 TBA
- Ski Racing 2006 — 2005/11 Electronic Arts
- Need for Speed Most Wanted — 2005/11 JoWood
- Panzer Elite 2 — 2005/11 JoWood

A MÚLT - TOPLISTA

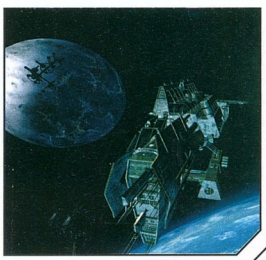
1. Pro Evolution Soccer 4 — Konami / SCi
2. Richard Burns Rally — 10tacle Studios
3. GTR — Codemasters
4. Colin McRae Rally 2005 — Electronic Arts
5. Fifa 2005 — Microsoft
6. Freelancer — Electronic Arts
7. NFS: Underground 2 — UbiSoft
8. Lock On: Modern Air Combat — Electronic Arts
9. Pacific Fighters — UbiSoft
10. NHL 2004 — Electronic Arts

INFO EGOSOFT | ENLIGHT | WWW.EGOSOFT.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Az űrállomás barátságtalan volt, de egy-két virág, és festmény fel tudta volna dobni

Csak ne játszaná azt a hülye dallamot ez a jégkrémes űrhajó...



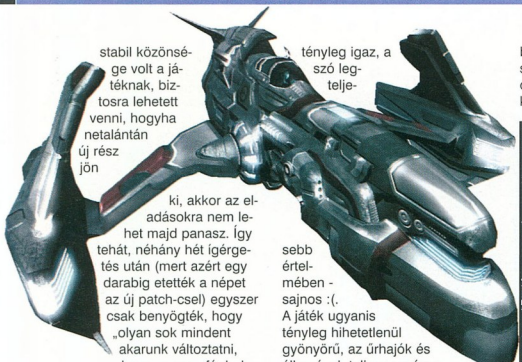
X3: REUNION

A sokadik, ámde megunhatatlan bőr!

6 éve már annak, hogy a karácsonyi játékdömping idején a nagy címek mellett kijött egy viszonylag ismeretlen játék, az X: Beyond the Frontier. A játékosok egy része azonban már tűkön ülve várta a programot, mivel hiánypótló volt a már akkor is az elég zsúfolt piacon: azokat az embereket célozta meg, akik képesek papírral és ceruzával felfegyverkezve árfolyamokat böngészni, türelmesen órákat tölteni a gép előtt néhány credit megszerzése érdekében, és hosszú órákat játszani úgy, hogy igazság szerint a játéknak nincs is végcélja. A program neve kísértetiesen emlékeztetett a Frontierre, arra a programra, amely az öskövület ám máig is emlegetett 8 bites csoda, az Elite többé-kevésbé sikeres folytatása volt, és amely kissé keserű szájízt hagyott az Elite veteránok körében. Szóval, kijött az X:BTF és úgy tűnt, a népeknek meg bejött. Sokan kóricáltunk az űrhajónkkal a szektorok között, miközben gyűjtögettük a pénzt és növeltük hírnevünket. Egy évre rá megjelent egy kiegészítő (X-Tension), ahol már többféle űrhajót is vezethettünk, a galaxis mérete közel száz szektorra nőtt, és már hajókat is foglalhattunk. Egy kis kihagyás után, 2003 végén jött a második epizód (X2: Threat) melyben a galaxis mérete 130 szektorra, a megvásárolható és vezethető űrhajók száma pedig 60-ra növekedett, méretben a kis felderítő hajótól egészen a hatalmas csatahajókig és vadászhordozókig. Az űrhajókat többféle felszereléssel és fegyverrel láthattuk el, ráadásul a bedrótozott történet mellett véletlenszerű küldetésekben is részt vehettünk. A játékos társadalom számára elérhetővé vált a program beépíthető szkripteditora, ahol a fejlesztőkedvű emberek többek között új parancsokat készíthettek az űrhajók számára, hogy a játék még könnyebbé és egyben bonyolultabbá válhasson. És most, megjelent a sorozat következő része, amely követi a jól bevált sémákat miközben természetesen jött be néhány újítás is.

Lehetsz a földön, vagy űrben, ha kifogy a benzin, az hatalmas szívás

Mielőtt belekezdenénk a játék elemzésébe, azért érdemes megemlíteni, hogyan is jött létre az X3. Az Egosoftról tudni való, hogy programjaik megjelenésükkor eléggé játszhatatlanok a bennük lévő sok bug miatt, így kiadás után nem sokkal elkezdenek szállingózni a javítások. Ezek azonban nemcsak a hibákra nyújtanak gyógyírt, hanem a játékosoktól időközben beérkező kívánságokra is válaszolnak, s újdonságokat hoznak a játékmenetbe. Körülbelül egy évvel ezelőtt, az X2-höz már vagy a 4. patchet várta a nép, melyben a fejlesztők egy csomó extrát ígértek. Ahogy fokozódott a várakozás, el tudom képzelni, hogy a vezetésnél valami pénzsóvár fazonnak megfordult a fejében, hogy ugyanmá' miért ne szedjünk az újításért pénzt? Ekkorra már

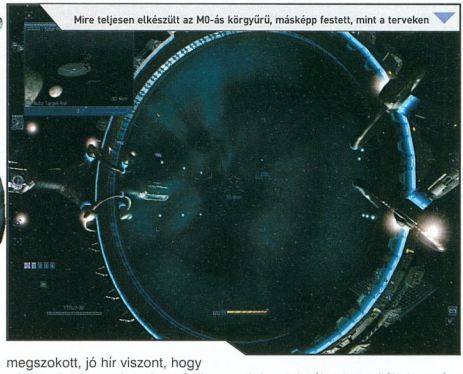


stabil közönsége volt a játéknak, biztosra lehetett venni, hogyha netalántán új rész jön ki, akkor az eladásokra nem lehet majd panasz. Így tehát, néhány hét ígérgetés után (mert azért egy darabig etették a népet az új patch-csel) egyszer csak benyögték, hogy „olyan sok mindent akarunk változtatni, hogy ez nem fér bele egy patch-be, ezért elkezdtük a játék következő részét". Bár e megközelítés egy icipicit megkérdőjelezhető, valószínűleg én se csinálnám volna másként, hiszen a patch-ek pénzt nem hoznak a konyhára, valamiből meg élni is kell. Így tehát a javításra való várakozás átcsapott a következő részre való várakozásba, amely viszont ezennel véget ért, mert a Reunion megérkezett!

Az eltelt egy évben láthatóan nem tétlenkedtek a fiúk, mivel a játék kinézete teljesen megváltozott. Gyakorlatilag mindent újramodelleztek a programban, nincsen egyetlen űrhajó vagy űrállomás sem a játékban, amelyet ne alakítottak volna teljesen át - így bár a típusok nevei minden X veterán számára ismerősen csenghetnek, felismerni nem igazán lehet a hajókat. Hasonlóképpen a galaxis is megváltozott: a szektorok nevei megint csak azonosak, ám kinézetük már teljesen más. Némelyik tele van bolygókkal vagy aszteroidákkal, másokban kozmikus por vagy nebulák töltik ki a teret, mindegyik tulajdonképpen egy-egy önálló világ.

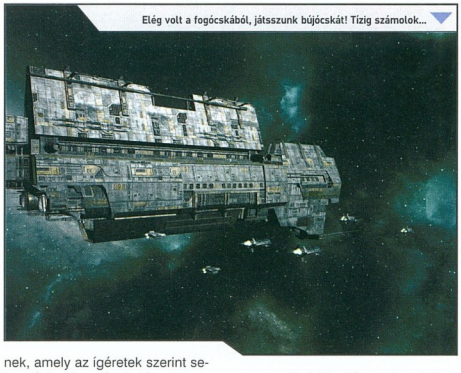
A program új grafikus motort kapott, amely teljes mértékben kihasználja a legújabb videokártyák képességeit is: bár ez elég marketingszövegnek tűnik, kivételesen tényleg igaz, a szó legteljesebb értelmében - sajnos :(.

A játék ugyanis tényleg hihetetlenül gyönyörű, az űrhajók és állomások teljesen arányosak, külön hangulata van annak, amikor egy egyszemélyes űrhajóval elrepülünk, mondjuk egy monstrum csatahajó mellett. Ilyen jól eltalált arányokat eddig talán csak a Freespace 2-ben éreztem, ott is lenyűgöző volt egy csatahajó árnyékában tevékenykedni. Ám ennek a szépségnek van árnyoldala is: amikor végre - hosszas kínlódás után - az X2 grafikus motorját sikerült valamennyire optimalizálni, és az átlagos játékos hardvere is felnőtt a feladathoz, az új motor megint feladja a leckét a számítógépeknek. Valószínűleg azért a fejlesztők is ludasak abban, hogy egy mai átlagos gépen bizony igencsak meg kell küzdeni azért, hogy a program akár a legalacsonyabb felbontáson (1024x768) is elfogadható sebességgel fusson - akinek Radeon 9600 vagy annál gyengébb kártyája van, annak nem is érdemes próbálkoznia, de még a mai csúcskártyák tulajdonosai se lehetnek biztosak abban, hogy a játék nem fog beszaggatni mondjuk a csaták közben. A hivatalos fórum telis-tele van a játékosok nem éppen hízelgő kommentárjaival, meg azzal, hogyan kell kibelezni a Windows XP-t, hogy a lehető leggyorsabb legyen a program. Sajnos a grafikus motor skálázhatósága közel zérus, azaz hiába vesszük le a részletességet, az szinte semmi gyorsulást nem okoz. Mint már említettem, ez a küszködés az X játékoknál teljesen megszokott, jó hír viszont, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, kinn kell lennie az 1.3-as patch-nek, amely az ígéretek szerint sebességbeli javulásokat is okoz. E siránkozások után térjünk a lényegre, mit is ad az X3. Nos, első blikkre nincsenek egetverő újdonságok az X2-höz képest. A rendelkezésre álló űrhajók, felszerelések, gyárak és még a játéknak helyet adó galaxis is nagyjából azonos - azaz a játékmeneten nem dolgoztak túl sokat a fiúk. Igazság szerint még egy kicsit egyszerűsítettek a helyzeten, mivel kezdetben jóval kevesebb gyár létezik, mint az elődben. Ennek egyik hátránya, hogy kevesebb lehetőség van a profittermelésre, ráadásul az előző résszel ellentétben itt a gyáraknak nincsenek saját szállító űrhajóik, ezért egy rakás hozzánk hasonló szabadúszó is megpróbál pénzt csinálni. Emiatt nagyobb a harc a jól ellátott és ezért olcsó termékeket árusító gyárak cuccaiért. A vásárolható termékek listája is nagyjából azonos, viszont az árakat kicsit finomhangolták - az előző rész hatalmas energiacellabizniszei már a múlté. Hasonlóképpen - ha minden igaz, mert még kipróbálni nem tudtam - a gyárak árai igazodnak az általuk elérhető profithoz. Aki még emlékszik, régebben a legolcsóbb solar power plantokkal és az energiatermeléssel lehetett a legnagyobbat kaszálni: most viszont úgy néz ki, hogy az olcsó gyárak profitja kisebb, ezért érdemes lesz majd



Mire teljesen elkészült az M0-ás körgyűrű, másképp festett, mint a terveken

A kedvenc helyem, a hatalmas űrpalacsinta sütő állomás...



Elég volt a fogócskából, játsszunk bújócskát! Tízig számolok...

HOGYAN FOGJUNK EL HAJÓT?

Az X2-vel szemben itt viszonylag könnyű az ellenséges hajók elfogása. Célunk az legyen, hogy a lehető legkisebb rongálódást okozzunk a megszerzendő hajó páncélzatában, hiszen így több pénzt kapunk érte, illetve kevesebbe kerül a javítás. A pilóták többnyire akkor ugranak ki a hajójukból, amikor a pajzsuk éppen elfogy és legalább egy picit meg van sérülve a hajótest. A legcélszerűbb, ha egy támadással villámgyorsan lezúzzuk a célpont pajzsát, majd ha ekkor nem ugrik ki a pilóta, akkor békén hagyjuk, amíg feltöltődik a pajzs és újból támadunk. 3-4 kör után már van esély a foglalásra, de vannak olyan pilóták is, akik inkább meghalnak, mintsem, hogy átadják a hajójukat.

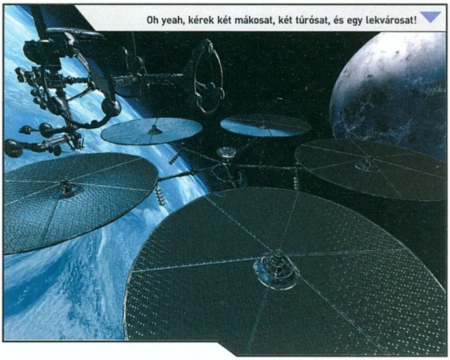
TANÁCSOK KEZDŐKNEK

Akik először találkoznak a játékkal, azoknak érdemes egy olyan könnyebb felállással kezdeni, ahol a sztori mód is rendelkezésre áll. Más programokkal ellentétben itt nem kötelező a történetet követni, bármikor lazíthatunk egy kicsit és csatangolhatunk kedvünkre, viszont kár kihagyni a mesét, ha már belerakták a játékba. Az első két küldetés talán még a kezdő űrhajóval is megoldható, utána azonban mindenképpen érdemes kitérőt tenni, és némi pénzmagot gyűjteni, jobb felszerelésre és űrhajókra. A játék elején a kereskedéssel csak elég lassan juthatunk creditekhez, érdemes inkább elfogni néhány kalózhajót, amelyeket eladva csinos summához juthatunk. A kalózszektorok az Argon Prime-tól nyugatra találhatóak, bár némi türelem is kell a kalózok megjelenéséhez. Ügyeljünk rá, hogy 2-3 hajónál nagyobb csoportosulásra ne támadjunk, és itt is figyeljünk, hogy csak apróbb vadászok legyenek a csapatban, különben kezdő hajónkkal mi húzzuk a rövidebbet. Az Argonnál népszerűségünk rovására megpróbálkozhatunk egy-két kereskedőhajó elfogásával is, de vigyázzunk, mert megítélésünk minimum 30-40%-ot esik, ezért a hajók megszerzése után érdemes egy kicsit kereskedni a rang visszaszerzése miatt. Cserébe viszont akár 300.000 creditet is szerezhetünk hajónként, gyakorlatilag rizikómentesen, illetve ha nem adjuk el a szállítókat, akkor nagyobb kereskedőflottával gyorsabban termelhetjük a pénzt.

gyűjtögetni a pénzmagot a drága üzemekre. Apropó, gyárak: az elnapolt X2 patch újdonsága, azaz a gyárak közvetlen összekötése tényleg bekerült az X3-ba. Ezzel lehetővé válik, hogy az egymás termékeire épülő gyárak űrhajók nélkül tudják lebonyolítani az áruszállítást. Ennek nyilvánvaló előnye a gyorsaság, és az űrhajókra költendő creditek megspórolása. Sajnos a rendszer még nem teljesen tökéletes, például nehéz meghatározni, hogy egy gyárkomplexumból a legvégén mit is tudnak a leendő vevők elszállítani, és az építkezésnél is akadhatnak problémák: ha rosszul helyezzük el a gyárakat, a hajók például képtelenek lesznek bedokkolni a komplexumra. Azt, hogy mit is jelent rosszul elhelyezni, egyelőre homály fedi. A fejlesztők dolgoznak a problémán (említettem már a reviewben a patch szót? :)). Újdonság az is, hogy többféle kezdési felállás létezik: lehetőség van például a sztori mód nélküli játékra, illetve ha szeretnénk, alapból több pénzzel és űrhajóval indulunk, hogy gyorsabban építhessük a birodalmunkat. A fajokkal kapcsolatban is van újítás: bár az előző epizódban is voltak rangok, sok szerepe nem volt annak, hogy milyen a kapcsolatunk egy néppel. Itt viszont majd' minden űrhajó, űrállomás és fegyver megvétele ranghoz van kötve, ezért érdemes a jó pontokat gyűjtögetni. A játék kezelése is kényelmesebb lett, például a HUD most már sokkal áttekinthetőbben mutatja az űrben lévő objektumokat, ráadásul az egér kettős funkciót kapott: vagy az űrhajót irányítjuk vele, vagy a HUD-on klikkelgetünk a célpontokra, sokkal könnyebbé és gyorsabbá téve például a célpontok kiválasztását. A két mód között a jobb gombbal váltogathatunk: egész praktikus és kényelmes. Cserébe megszűnt az űrhajók műszerfala, kicsit olyan az egész mintha nem is egy gépben ülnénk, hanem szabadon repülnénk a semmiben. Bár az eddigi részekben ez nem így volt, nekem abszolút nem hiányzott a „kamu" műszerek villódzása, bár tény, annak is meg volt a maga hangulata. Mindezek mellett sok apróság bekerült még a játékba, bár hozzá kell tenni azt is, hogy a többségük utólag már az X2-höz is hozzá volt adva modok és scriptek formájában, tehát nem dolgoztak vele túl sokat a fejlesztők.

Mit is mondhatnék zárszóként: az X3-ban nincs annyi újdonság, mint az X2-ben volt és e rész megjelenése inkább a kiadó mohóságát tartotta szem előtt, mintsem a játékosok igényeit. A játék bugossága nagyon kedvét szegheti az embernek, ezért én azt javaslom, ha valaki játékélményre pályázik, az várjon még 1-2 hónapot, amíg a többi játékos elvégzi a program tesztelését, és csak utána tegye fel a programot a legutolsó hibajavításokkal. Mindazonáltal akinek bejön a lassabb, gazdálkodós, építgetős és flottamenedzselgetős játék, annak hiba lenne kihagyni a Reuniont.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu



Oh yeah, kérek két mákosat, két túrósat, és egy lekvárosat!

"Atomot nekik! Atomot a bestiáknak!"

Marcipánbolygó napjai meg voltak számlálva...

MINIMUM CONFIG: 1.7GHz processzor, 512MB RAM, 128MB DX 9 3D videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért a játékosokkal végeztetik el a teszterek munkáját?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | LAN/INTERNET | X: BEYOND THE FRONTIER - **90%** | X2: THREAT - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT | **REALIZMUS** | **20** ÓRA

- + Grafika
- + Élő univerzum
- + Nagy szabadság
- − Kevés újdonság
- − Hatalmas gépigény

88%

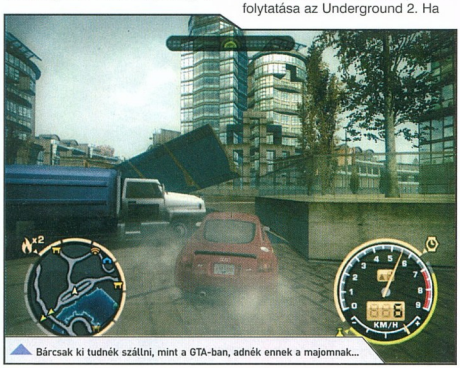
INFO EA CANADA | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/MOSTWANTED/US/HOME.JSP | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT

Menjünk, és törjünk össze 200.000.000 értékű autót!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Meghalt a király, éljen a király!

Sokan emlékszünk még a Need For Speed széria debütáló, 1994-ben kiadott első részére, melylyel a kiadó/fejlesztő Electronic Arts egy csapásra megváltoztatta az arcade autósjátékokról kialakult, akkortájt nem túl fényes vélekedést. A többmilliós eladást produkáló cím folytatása egy pillanatig sem volt kétséges, így a játék további részei rendre követték egymást a kilencvenes évek közepétől. Kezdetben csupán csak sorszámokat kaptak az új NFS játékok, (Need For Speed 2, Need For Speed 3) majd jöttek az alcímezett epizódok - a Hot Pursuit: High Stakes, a Porsche Unleashed, a Hot Pursuit 2, ezeket követte a stílust is részben megváltoztató Underground, és annak 2004-es folytatása az Underground 2. Ha valaki egy évvel ezelőtt megkérdez arról, hogy szerintem lesz-e új NFS rész 2005 novemberében (az utóbbi 3. rész rendre az év végén, novemberben került kiadásra), egy hangos igennel válaszolok, hozzáfűzve, hogy bizony valószínűleg az Underground menetelése fog folytatódni. E teóriám már természetesen régen megdőlt (egy tesztre kapott játszható béta verzió alapján), ha olvastátok a PC.Games 2005/7. számát, akkor azt is tudjátok miért. Előre bocsátva most legyen elég annyi, hogy a széria 9. része a számtalan tartalmi és technikai újításnak köszönhetően nem tekinthető az Underground 2. folytatásának, bár szent igaz, talán első látásra mindenkinek az NFSU2 fog eszébe jutni az alkalmazásról. Az elmúlt időt szorgos munkával töltő kanadai programozók azóta elkészültek a játékkal, ráadásul a bearanyozódott NFS: Most Wanted egyik sajtópéldányát még az európai megjelenés előtt három héttel szerkesztőségünk részére bocsátotta a cég angliai irodája. A kérdés a végleges játék birtokában leginkább az volt számomra, hogy vajon milyen lett a Most Wanted végleges grafikája, játékmenete, és melyek a program végleges jellemzői a játszhatóság tekintetében.



Bárcsak ki tudnék szállni, mint a GTA-ban, adnék ennek a majomnak...

FAQ

Tekintettel arra, hogy jelen állás szerint már bárki számára elérhető az NFSMW demoverziója, és ennek kapcsán parázs fórumozások folynak szinte minden magára is valamit adó internetoldalon, volt módom átnézni, hogy vajon a demó kapcsán mi foglalkoztatja leginkább a játékos társadalmat. Áttekintve a legtöbbször felmerült kérdéseket, azt kell, mond-

BLACK EDITION

Az EA úgy döntött, hogy a Most Wantedről rögtön lehúz egy második rókabőrt is, az USA-ban már megjelent játék ugyanis nem egy, hanem kétféle verzióban vásárolható meg. A speciális, „jubileumi 10" rész címe Need For Speed: Most Wanted Black Edition, és mind tartalmában, mind körítésében különbözik a sima kiadástól. A DVD-n terjesztett Black Edition-ben az alábbi bónuszok vannak: több verseny, több autó, extra tuninglehetőség, egy exkluzív fotósorozat a Miát megszemélyesítő Josie Maranról, és extra fotók + videó a készítőkről.

jam, hogy a főkérdés a gépigény, ezen belül is a grafikai beállítások. Milyen videokártyával indul el egyáltalán a Most Wanted? Milyen vga típussal lehet elérni a legtökéletesebb látványt az új NFS-ben? És így tovább...

Minimum

Mielőtt belemennénk a videokártya-típusok taglalásába, egy dologra szeretnélek benneteket emlékeztetni. Szerintetek volt már úgy, hogy egy frissen piacra került NFS játék rögtön minden konfiguráción futott maximális grafikai beállításokkal? Ugye, nem! Az Electronic Arts terméke, ha nem is olyan mértékben, mint a Half-Life, vagy a Doom széria, de mindig is megelőzte korát, kiadáskor csak a high-end konfigurációkon volt futtatható teljes pompájában. A sorozat ezen megjelenéséhez kötődő jellemzője a 9. résszel sem változott meg döntően. Így nem sok értelme van a „magas" gépigény miatt sírni a Most Wanted kapcsán sem, tudomásul kell vennünk, hogy korunk PC-s játékipara és a hardver gyártók közös, jól felfogott érdekeik mentén már jó egy évtizede összefonódtak. Ez nem is meglepő, ha belegondoltok, hogy nincs is annál szebb dolog, mint egy új játék kapcsán rohanni a legközelebbi hardverboltba új alkatrészeket venni. A fejezet végére gombot varrva: a játék hivatalos minimum gépigényét a leírást záró táblázatban láthatjátok.

Optimum

Amit a témakör kapcsán elmondhatok az az, hogy, nagyobb kompromisszumokkal ugyan, de a Most Wanted már játszható egy 2 GB-os CPU-val 500 MB RAM-mal kiépített konfiguráción egy 64 MB-os Ati 95xx-as vagy egy GeForce 4-es szériához tartozó nVIDIA kártyán. A mai magyar „középkategóriás" játékgépekben működő ATi 9600 XT-s és GeForce 6600 GT-s videokártyákkal már szinte minden megjelenítéshez kötődő opciót maximumra, illetve high-ra állíthatunk, kivétel ez alól Full Screen Anti-Aliasing, és a Shadow Detail melyek közül az utóbbi még a 6800 GT-ket és az ATi X850-eket is kétvállra (értsd alatta: 30 fps alatti átlag frissítés) fekteti. A helyzet ebben az esetben az, hogy a megszámlálhatatlan terepobjektum, utcabútornak, és növényzetnek köszönhetően a dinamikus napszakváltás hatására az NFSMW annyi valós időben keletkező árnyékot tud generálni a térképeken, hogy attól a ma használatos (megfizethető árú) 3D gyorsítók többsége egyszerűen besokall.

Nem hiszem el, hogy már záróvonalnál sem tudok előzni...

HDR

Az NFS Most Wanted az egyik első olyan alkalmazás (a Far Cry, HL2: Lost Coast, Serious Sam2 után) mely opcionálisan tudja használni a High Dinamic Range (HDR) effektet. A játékban a HDR képességeit leginkább az alagutakból kiérve tapasztalható „vakításkor" láthatjátok, de az effekt használata korán sem merül ki az alagutaknál, javarész mindenhol jelen van, ahol élesen süt a nap. Ez a jelenség pedig meglehetősen gyakori, lévén a Most Wanted az Underground okkal ellentétben nem éjjel, hanem nappal játszódik.

Hot Pursuit

A 9. NFS epizód játékmenete leginkább a Hot Pursuit részekből ismertekre hajaz, azzal, hogy felépítésében követi az NFSU bevált elkiséit. A Most Wantedben is van lehetőség a szabad autózásra (Free Roam) a térképeken, itt is egyesével tudjuk felszedni az utcai versenyeket, melyeket az elsőségig kell játszanunk. Az összegyűjtött pénzdíjakból az MW-ben is új autókat és különböző tuningokat vehetünk, melyek alkalmazásával nő a versenyképességünk.

News

A játék újdonságai közül a legfontosabb a játékmenetet érintő változás, hogy az MW-ben már nem elég az utcai versenyeken kivívott elsőség. A 9. rész állandó (fő)szereplői a rendőrök. Feladatunk (a versenyzés mellett), hogy folyamatosan ingereljük a rend őreit és a lehető legkülönfélébb módon borsot törjünk az orruk alá. Az MW-ben az NFSU-val ellentétben nem tetszési indexünket kell növelni, hanem a rendőrökkel szembeni ügyességi pontjainkat (Bonty). A 9. rész kerettörténete szerint új fiúként megérkezve a városba a feladatunk az, hogy összemérjük ügyességünket a 15 legjobb „Blacklist" street pilótával, egyenként lealázva őket, egyúttal elfoglalva helyüket a táblán. A feladat attól teljes, hogy ahhoz, hogy egy listás versenyző elfogadja kihívásunkat, három feltételnek kell megfelelnünk, melyek a következők; adott számú utcai versenyiség, adott számú teljesített rendőrküldetés, és adott számú Bonty, azaz ügyességi pont. Néhány fontosabb módosítás (elhagyás) az NFSU2-höz képest: az új epizódban nincs Dino (nem fáj), hiányoznak a térképen elrejtett bankókötegek (kár érte, jó móka volt), és nincs lehetőség spontán versenyekre sem Free Roam módban (újabb fekete pont).

Most Wanted

Az NFS 9. része egy minden szempontból jól összerakott és átgondolt utcai autóversenyes játék, méltó folytatása a patinás szériának. Nem kell hozzá különösebb jóstehetség, hogy a címben a soron következő 2006-os olaszországi World Cyber Games (WCG) egyik biztos résztvevőjét üdvözöljük.

C5
c5@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: P IV 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 3 GB HDD, 32 MB VGA, DirectX 9c
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért maradt ki az MW-ből a jól ismert spontán utcai kergetőzés?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

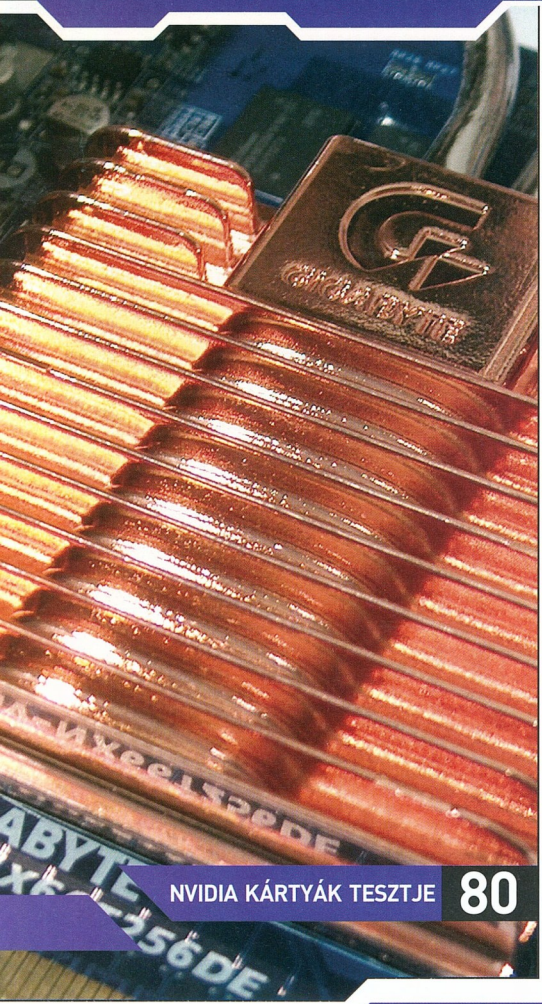
LAN/INTERNET | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 - **88%** JUICED- **80%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Rendőrök
- Blaklist 15
- Speed Breaker
- Shadow Detail
- Pénzkötegek hiánya

MULTIPLAYER **90%**

92%



ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

76 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

78 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

73 KARÁCSONYI KAVALKÁD
Jelen cikkünkben szeretnénk segíteni azon tisztelt felhasználókon, akiknek bizony nagy gondot okoz a karácsonyi vásárlási örület: áttekintjük a ma futó trendek színe-javát, így mindenki pénztárcája függvényében válogathat.

GYAKORLAT - TESZTEK

80 NVIDIA KÁRTYÁK TESZTJE
Bár igazi újdonságok nem érkeztek ebben a hónapban, igyekeztünk olyan videókártyákat keresni, amelyekért nem kell vagyonokat fizetni, de tudásukban nem maradnak el a nagyobb testvéreiktől. Így esett a választásunk a Gigabyte GV-NX66T128VP-SP és a Gigabyte GV-N66L128DP kártyákra.

82 KÉNYEZTETŐ MULTIMÉDIA
Karácsony környékén sokan vesznek új alkatrészeket, vagy éppen teljesen új játékgépet, ám mit tehetünk akkor, ha meg vagyunk elégedve a jelenlegi kütyükkel, és szeretnénk valami igazán egyedivel meglepni szeretteinket? A Chili névvel olvasóink már találkozhattak újságunk hasábjain, és azt is tudhatják a témában járatosabbak, hogy egyedi megoldások rejlenek e név mögött a multimédia területén. Most éppen egy DVD-s házimozis szetthez jutott hozzá a szerkesztőség, amely tartalmazza a 2.1-es hangfalszettet, valamint az asztali DVD-lejátszót is.

84 MP3 LEJÁTSZÓK TESZTJE
Az Infopatika jóvoltából három, minden hájjal megkent beépített-memóriás MP3 lejátszó landolt a szerkesztőségben. A pár napos használat után igazából nagyon nehezen akartunk csak megszabadulni az apró és szépséges, mindent tudó lejátszóktól. Lássuk, hogy mivel tudtak elkápráztatni minket.

86 A FÜLESEK TÁMADÁSA
Lapunk hasábjain már találkozhattatok különböző típusú fejhallgatókkal, de egy igazi, kifejezetten a játékra készült termékek tesztje még váratott magára... mostanáig.
Cikkükben öt cég öt termékét vettük górcső alá, hogy kiderüljön érdemes-e váltani az 1-2 ezer forintos olcsó headsetekről egy nagyobb árfekvésű, de jobb minőségű, márkás példányra.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - AMD Athlon 64 3700+ s939 - hűtővel **50 000 Ft**
ALAPLAP - Abit AN8 SLI NF4 nForce4 **29 000 Ft**
RAM - 2x 512MB 500MHz DDR Kingmax **26 000 Ft**
VGA - ChubbD GeForce 7800GT 256 MB VIVO **80 000 Ft**
HDD - 250GB Hitachi 7200rpm SATA II **13 000 Ft**
DVD-RW - Plextor PX-740A/T3BK **20 000 Ft**
HÁZ - Chieftec LBX-01-B-B-B 410W tápval **21 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 242000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - AMD Athlon 64 3200+ Venice, hűtővel **33 000 Ft**
ALAPLAP - Gigabyte GA-K8N SLI Nforce4 **21 000 Ft**
RAM - 2x 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **16 000 Ft**
VGA - HIS ATI Radeon X800GT 128MB PCIe **32 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm SATA II **11 000 Ft**
DVD-RW NEC 3540A DVD+RW DL **8 000 Ft**
HÁZ - Asus TA-211 360W tápval **12 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 136000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2800D 2800MHz hűtővel **17 000 Ft**
ALAPLAP - Gigabyte GA-8I915PL-G LGA775 **16 000 Ft**
RAM - 2x256MB 400MHz PC3200 DDR RAM **8 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6600 128MB PCIe **19 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm SATA II **11 000 Ft**
DVD-RW NEC 3540A DVD+RW DL **8 000 Ft**
HÁZ - Codegen, 300W tápval **6 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 88000 Ft + ÁFA

KARÁCSONYI KAVALKÁD

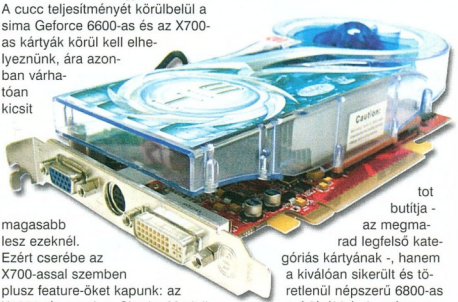
Avagy, mit tegyünk a fa alá?

Jelen cikkünkben szeretnénk segíteni azon tisztelt felhasználókon, akiknek bizony nagy gondot okoz a karácsonyi vásárlási őrület: áttekintjük a ma futó trendek színe-javát, így mindenki pénztárcája függvényében válogathat.

Videokártyák

ATi Radeon X1300 PRO

Első körben kezdjük a videokártya ajánlónkat egy alsókategóriás modellel, ráadásul mindjárt az ATi legfrissebb üdvöskéjével, az X1300-assal. Mint az ismeretes, az ATi-nak gondja akadt az új generációs GPU-k gyártásával a különleges Ring Bus miatt, de mivel az X1300 hagyományos crossbar-memóriavezérlőt használ, így itt nem adódtak problémák. Ennek megfelelően ezen kártyák jóval előbb elkezdtek szálingózni a boltokba, mint a két nagytestvér. A cucc teljesítményét körülbelül a sima Geforce 6600-as és az X700-as kártyák körül kell elhelyeznünk, ára azonban várhatóan kicsit magasabb lesz ezeknél. Ezért cserébe az X700-assal szemben plusz feature-öket kapunk: az X1300 támogatja a Shader Modell 3.0-át, a H.264 hardveres dekódolását, valamint az ATi Rage Theatre chipjének köszönhetően némely modell előfordulhat videobemenetekkel. Amennyiben viszonylag olcsón szeretnénk videokártyához jutni, és nem az elsődleges szempont a játékok alatti legjobb teljesítmény, ám fontos a GPU tudása, úgy az X1300 Pro remek választás lehet... ha bruttó 25-30 ezer forint körül fogják árusítani a magyar boltok.



ATi Radeon X800 / GTO

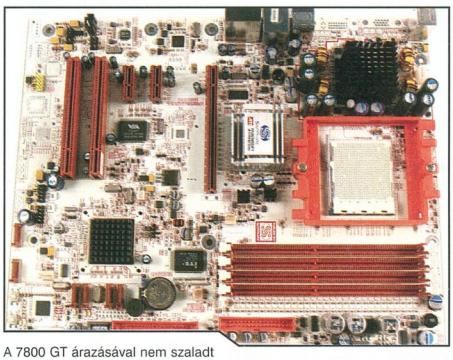
A középkategória teteje felé továbbra is a különböző R400-as grafikus processzorokra épülő megoldásoknak jut igen nagy szelet, az ATi különböző GPU jelöléseit valaki betartja, valaki nem, valaki pedig kijátssza őket. A sokféle verziónak hála azonban mindenki találhat a pénztárcájához illő, s megfelelően gyors zsugát a gépbe. A Sapphire széles választékot kínál a különböző X800 GTO termékekből, melyek közül a legolcsóbb a 12 pixelfutószalagos, 128 MB sima DDR memóriával szerelt verzió. A kártya 400MHz -es GPU és 350MHz-es memória órajellel operál, s mindössze körülbelül 44 000 forintot kell letennünk érte az asztalra. Hasonlóan kiváló választás lehet a Gigabyte sima X800-asa, melyet már 256 Mb 256 bites memóriával árulnak, körülbelül 47 000 forint tájékán. A 256 MB videomemória már most is jól jön néhány játék esetében (pl. F.E.A.R., Quake4), s a jövőben valószínűleg egyre nagyobb szükség lesz rá. Ráadásul a Gigabyte a kártyát passzív hűtéssel látta el, így teljesen hangtalanul működik.

nVIDIA Geforce 6800 GS

Az nVIDIA a Karácsonyra egy ászszal készült. Továbbra sincs 7600, s továbbra sem a 7800-as sorozatot butítja - az megmarad legfelső kategóriás kártyának -, hanem a kiválóan sikerült és törtelenül népszerű 6800-as szériáról húz le még egy bőrt. Az új Geforce 6800 GS kártyának azonban annyi köze van csúcskategóriás testvéréhez, hogy annak nyomtatott áramköri lapjára épül, ennek megfelelően előállítása sokkal olcsóbb lett. A 12 pixelfutószalaggal, és az nVIDIA ajánlásai szerint 425 MHz-es mag és 500 MHz-es memória (effektív: 1000MHz) órajellel futó új kártya ezen paramétereivel megszorongatja a Radeon X800 XT -t, ám árban némileg alatta marad; ha szerencsénk van és a honi forgalmazók nem dobnak rá sokat, körülbelül 63 ezer magyar pénzzel lesz könnyebb miatt a pénztárcánk. Ezért azonban egy minden tekintetben kiváló, az összes mai játékhoz bőven elég teljesítményt nyújtó VGA-kártya birtokába jutunk.

nVIDIA Geforce 7800 GT

Végül következzen egy felsőkategóriás GPU, és rá épülő kártya.



A 7800 GT árazásával nem szaladt el annyira a ló, mint a GTX-es termékekkel, ám a legtöbb esetben messze gyorsabb az X850 XT-nél és természetesen veri a korábbi nVIDIA bajnok 6800 Ultrát is. A 7800 GT GPU-k ugyanarra a G70-es magra épülnek, mint a csúcskártya GTX, ám az nVIDIA néhány dolgot letiltott bennük. Ezek a chipek valószínűleg nem abszolválták a teszteket teljes értékű GTX-ként, azonban butítva tökéletesen működnek, s így az nVIDIA-nak jóval kevesebb járulékos veszteséggel kell elszámolnia. A 7800 GTX 24 pixelfutószalagjából 20 maradt, 8 vertex árnyaló egységét pedig 7-re csökkentették. Ezen kívül megvágták kicsit az órajeleket is: az eredeti 430MHz-es magórajelből 400MHz maradt, a 600MHz-es helyett 500MHz-en működik (effektív 1200 és 1000MHz). Mint látható ez nem túl nagy érvágás, viszont cserébe 30-35 ezer forinttal olcsóbban juthatunk hozzá mint legnagyobb kártyához: az Innovision már száz ezer forint alá ment a kártya árával, körülbelül 99 ezer forintért utánunk is vágják a honi kiskereskedők.

Alaplapok

MSI K8N-SLI Platinum

Az Athlon64-es alaplapokat egy „régebbi" klasszikus ajánlásával kezdeném, ez pedig nem más, mint az MSI egyik legjob nForce4-re épülő alaplapja, a K8N-SLI Platinum. Ennél jobb ár/teljesítménnyel rendelkező lapot aligha találhatunk a piacon, az MSI ugyanis bruttó 34 ezer forintért olyan szolgáltatásokat kínál, mint a 4 SATA csatlakozó (RAID támogatással), a maximum 4 GB memória támogatás, az összes létező Socket 939-es Athlon 64 kezelése, beleértve a kétmagos X2-es procikat is, gigabites integrált LAN. Valamint talán a legjobb: az integrált SB Live! 24bit hang, mely az általában gyenge minőségű alaplapi hangcodec-ek helyett kiváló minőségű, maximum 7.1-es hangzásra ad lehetőséget. Ezen kívül, mint ahogy az a lap nevéből is kitűnik semmi gondja nem akad két videokártya lekezelésével sem. A slusszpoén pedig, hogy körülbelül 2 ezer forinttal olcsóbban lehet hozzájutni, mint a nem SLI verzióhoz.

Sapphire Pure Innovation

Igazi különlegesség eme kis Sapphire Athlon64-es alaplap, mely az első, minden téren igazán

versenyképes ATi alaplapi chipkészletre, a Radeon Xpress 200-ra épül. A szerényen csak Pure Innovation néven futó alaplap 4 DIMM foglalatába maximum 4 GB DDR memóriát helyezhetünk, 1db PCI-Express x16, 2db PCI-Express x1 és 3db PCI bővítőhellyel rendelkezik. Az alaplapi chipset 4 SATA csatlakozót kínál (RAID 0, 1 és JBOD), a pluszban elhelyezett Silicon Image 3132 pedig 2db SATA-II -es eszköz konnektálására ad lehetőséget (RAID 0, 1, 0+1 és 5 módokban is). Amennyiben még Parallel-ATA mervelemezeinket is szeretnénk használni, erre a célra az alaplap 2 egységnyi Ultra-ATA133-as foglalatot kínál. A hangért jelen esetben a 8 csatornás Azalia HD Audio felelős, melyet egy Realtek ALC880 codec szólaltat meg. Akad még itt egy kiváló minőségű Marvell 88E8052 hálózati vezérlő, mely egy gigabites ethernetet portot szolgáltat, egy firewire és 4db USB 2.0 csatlakozó. A Pure Innovation egy igazi tuningalap, mely mindenki szívét meg fogja melengetni, aki szereti kisajtolni gépéből az utolsó erőtartalékokat is. A tökéletesen kivitelezett tuningopciókkal és memóriabeállításokkal minden esély megvan arra, hogy jóval a gyári értékek fölé mehessünk. Külön említést érdemel még a nyák színe, mely iszonyatosan szép ezüstben pompázik, rajta piros alkatrészekkel, az alján pedig szintén pirossal felírt hatalmas Sapphire logo és felirat. Magyarországi árról egyelőre nincsen információ.

Gigabyte 8I955X Royal

Egy kicsit Pentium 4-es vizekre evezve rögtön egy királyi alaplapot ajánlanék figyelmetekbe, mely azonban nem csak nevében, de tulajdonságait tekintve is abszolút király. A Gigabyte zászlóshajója mindent odaépít a Intel 955x chipset köré, ami csak elfér. Az északi híd támogatja a kétmagos Penitium 4 processzorokat, 4 DIMM foglalatába pedig összesen 8 GB (!) memóriát helyezhetünk el, természetesen a DDR2-es fajtából. Utóbbiból egyébként az alaplap hivatalosan kezeli a 888MHz-es verziókat is! A Royal 1db PCI-Express x16, 2db PCI-Express x1 és 3db sima PCI bővítőhellyel bír, s mint ebből látszik is, nem támogat SLI-t. Az ICH7R déli híd lehetőséget ad 6db SATA-II -es egység csatlakoztatására, de az új szokásoktól eltérően szintén hat darab PATA tárolóval is elboldogul, és természetesen itt van a gigabites LAN is, rögtön két darab. A hangcodec ezúttal egy ALC882M (az M betű a Dolby Master Studio támogatásra utal). A Gigabyte csúcslapjai általában megkapják a külön csatlakozót igénylő D.P.S. feszültségstabilizáló kártyát, s most sincs ez másként; a processzor fölötti narancssárga foglalatba kell helyezni a passzív hűtésű bordával ellátott kis kártyácskát. Az alaplap kinézete is királyi: a kék nyákon elhelyezett sokszínű alkatrész-kavalkád láttán mindenki szemében irigység támadhat. Jogos a kérdés, hogy mindezen szolgáltatások megfizetéséhez magunknak is - legalább - királynak kell lennünk? A válasz nem, a Gigabyte ugyanis a tudásához képest „olcsón" méri az alaplapot: kis szerencsével bruttó 45 ezer forint körül már haza is vihetjük az atomstabil, és nagy tuningpotenciállal rendelkező, gazdagon felszerelt deszkát. Amennyiben feleslegesnek találjuk eme rengeteg ficsört, megelégedhetünk a „Pro" jelzésű verzióval is, mely mintegy 10 ezer forinttal olcsóbb, ám ezért cserébe 2 SATA porttal, Dolby Master Studio támogatással,egy ethernet porttal, és egy D.S.P. kártyával kevesebbet kapunk.

Processzor

Athlon 64 / X2

Athlon 64 fronton a kétmagos processzorok bejövetelén kívül nem sok minden változott az elmúlt időben. Aki egy kicsit több pénzzel rendelkezik, s némileg a jövőre is gondol, azt esetleg érdekelheti a legkisebb kétmagos Athlon 64 X2 3800+ megjelenése, mely az egyedüli duplás proci, melyért még „csak" öt számjegyű összeget kell leszurkolni, bruttóban úgy a 90-es nagyságrend felé. A legjobb ár/teljesítmény arányával a Venice magos Athlon 64 3500+ bír, melyből az OEM verzió bruttó 55 ezer forint körül található meg a hazai kiskereskedők kínálatában.

Pentium 4

Az Intel jóval olcsóbban kínálja kétmagos processzorait, mint az AMD. Az LGA775-ös 2,8 GHz-es Pentium 4 820, 64 bites támogatással, 2x 1 Mb cache memóriával mindössze 65 ezer forintba kerül. Egyelőre ebből a mai kor játékai nem sokat profitálnak, ám a jövőben változhat a helyzet, hiszen pl. most kezdenek elterjedni a két processzormagra optimalizált VGA-meghajtók. Jelenleg viszont jó ideig elég lesz még az egymagos 630-as modell, mely 2 MB másodszintű gyorsítótárral, 64 bit támogatással, 3GHz-es órajellel és 47 ezer forintos árcédulával csábít.

TFT

Samsung 740B

A Samsung a 740B-vel egy igazi sztárt hívott le. A 17"-es TFT monitor 8ms válaszidejével és 300 cd/nm fényerejével tökéletesen alkalmas játékra és filmnézésre egyaránt. Erre rájátszik még a vízszintesen és függőlegesen is 160 fokos betekintési szög, melynek köszönhetően szinte teljesen körülülhetjük a monitort, mindenhonnan megfelelően látni fogjuk a képét. A körülbelül 70 ezer forintért beszerezhető modellt ráadásul az analóg VGA bemenet mellett ellátták DVI csatlakozóval is, így semmi nem állhat a tökéletes képminőség útjába.

Viewsonic VP171s

Szintén a játékosoknak ajánlja a Viewsonic a VP171s TFT monitorját, mely a gyártótól megszokott magas minőségi színvonalat képviseli. A 17 hüvelykes képátlójú TFT TN filmpanellal rendelkezik, natív felbontása 1280 x 1024, tehát nem árt alá egy izmos videokártyát adni. Kontrasztaránya 500:1, fényereje 300 cd/nm, válaszideje pedig 8ms. Betekintési szöge nem olyan nagy, mint az előző Samsung monitoré, horizontálisan 140 fok, vertikálisan 130 fok. Jelbemenetek terén rendelkezésre áll egy DVI-D, valamin kettő darab D-SUB, a monitor tömege hat és fél kiló. Bruttó ára valamivel nagyobb, mint az előző modellnek, körülbelül 100 ezer forint, ám ezért egy játékra remekül használható, három jelbemenetes monitort kapunk.

LCD TV

Samsung LE26R51B

Az aktuális sláger Samsung LCD TV, mely ROME designjával igazán tetszetősre sikeredett, ráadásul még tud egyet s mást is. LCD TV vásárlására egyébként nagyon jó ok az éppen megjelent Xbox-360, s a hamarosan érkező Playstation 3 is, melyekhez nagyon jól fog jönni a HDTV felbontás. A 26 hüvelykes, 16:9-es képarnyú LCD TV 1366 x 768 ma-

HANGRENDSZEREK

Hangszórórendszerek terén nem igazán történt olyan változás, ami megrengette volna az eddigi három, halandó ember számára is elérhető árban lévő szett pozícióját. Örök sláger a Genius SW 5.1 Deluxe fadobozos 5.1-es hangrendszere, mely filmnézéshez, játékhoz és zúzós zenéhez egyaránt kiváló, ára pedig csak hab a tortán: már valamivel 30 ezer forint alatt kínálják. Egy árkategóriát feljebb lépve két nagy versenyzik egymással: a THX minősítésű Logitech Z-5500 5.1, valamint a Creative MegaWorks THX 5.1 550D, mely nevéből adódóan szintén THX-es minősítésű 5.1-es hangszórószett. Az áraik rendre 79 ezer és 72 ezer forint.

ximális felbontást tud kezelni, digitális interfészek tekintetében rendelkezik HDMI és DVI bemenettel, majd két SCART, komponens, kompozit, S-Video, D-SUB és RF bemenetek következnek. A komponens csatlakozási lehetőség az Xbox360-hoz kiváló, a HDMI pedig a Playstation 3-hoz lesz az. Utóbbi gép egyébként két HDMI kimenettel rendelkezik, így két ilyen monstre TV-t is rá lehet kötni, tehát ne álljatok meg egy darab megvásárlásánál :).

Egér & billentyűzet

Logitech Cordless Desktop MX3000 Laser

Aki szereti az igényes kialakítású, kiválóan működő vezetéknélküli desktopot, annak melegen ajánlom a Logitech friss, Cordless Desktop MX3000 Laser csomagját. A csodálatosan kinéző Zero-Degree Tilt kialakítású, multimédiás vezérlő gombokkal is ellátott billentyűzet mellett ott a szintén kiváló minőségű lézeres MX600-as egér, így amennyiben nem a legkeményebb profi FPS játékos kiszolgálása a cél, a szett játékra is kiválóan alkalmas, ráadásul mindezért a Logitech nem is kér túlontúl sokat: az egész hóbelevanc nagyságrendileg 20 ezer forintot kóstál.

Razer Copperhead

Nem maradhat ki a karácsonyi vásárlási ajánlóból egy igazi profi játékos egér sem, melyet viszont kifejezetten a kőkemény FPS játékosoknak ajánl a gyártó - és én is. Mindig is a Razer cég gyártotta a legjobb játékos egereket, s most sincs ez másként. Az éjszaka neonkéken világító Copperhead csodálatosan néz ki, fogása kényelmes, ám a legfontosabb tulajdonsága érzékelőjében rejlik. Az 1ms válaszidő az 1000Hz-en működő érzékelőnek köszönhetően, így az egér körülbelül 20g-s maximum gyorsulást tud abszolválni (!). Aki a legprecízebb célzást ezen egér segítségével kívánja megvalósítani, annak 18 ezer HUF-ot kell összekuporgatnia.

Kis piaci körültekintésünk eddig terjedt, remélem sikerült értékelhető és hasznos anyagokat bemutatni - mely megkönnyíti majd a karácsonyi vásárlást.

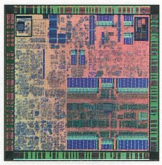
Callisto
callisto@pc.games.hu

Újabb energiatakarékos processzorcsalád

A processzorok gyártásában a csíkszélesség csökkenésével egyre nagyobb gondot okoz a túl nagy fogyasztás és a melegedés. Az AMD és az Intel is egyre inkább figyel arra, hogy ezeket a negatívumokat a lehető legjobb leredukálja, s ezt a mobil számítógépek piacán kamatoztassa is.

Most új versenytárs lép a két óriás mellé, a kaliforniai székhelyű P.A. Semi, mely ígérete szerint hamarosan bejelent egy olyan CPU-t, mely 64 bites, két maggal rendelkezik, és 2 GHz-es sebessége mellett mindössze 25 Watt energiát fogyaszt.

Ez a cél elég merésznek hangzik egy újonctól, ám csak a cég új, a vezetők és alapítók nagy része jelentős tapasztalattal rendelkezik ezen a téren. Olyan projecteken vettek részt, mint például a StrongARM, az Itanium vagy az Opteron fejlesztése.



A nagy tapasztalatot azért nem árt még megtámogatni, amit ők szintén megtettek, és a chipjeik alapjául az IBM Power achitektúráját licencelik, mely híres alacsony fogyasztásáról és nagy teljesítményéről.

Újabb erős támogató állt a Blu-Ray mögé

a Metro-Goldwyn-Mayer személyében, ki bejelentette, hogy 4000 filmjét és sorozatainak mintegy 10 400 epizódját fokozatosan szándékozik megjelentetni az új médián, ami komoly fegyvertény a HD-DVD-vel szemben.

A bejelentés nem okozott nagy meglepetést, hisz köztudott, hogy a filmcég 20 százalékát a Sony birtokolja, mely a formátum fő támogatója és kitalálója.

Jelenleg a HD-DVD mögött a Warner Brothers, a Paramount Pictures és a Universal Pictures áll, míg a Blu-Ray mögött a 20th Centrury Fox, a Walt Disney és a Sony Pictures. Azonban történtek megingások és változások, hisz a Paramount és a Warner bejelentette, hogy B-R-en is kiadja filmjeit, így úgy tűnik, hogy végül a HD szorul háttérbe, hisz az ellenfél médiáján a forgalomban lévő filmek 80 százaléka elérhető lesz.

Erősödik a Blu-Ray

Testre szabható bank- és hitelkártyák

A Master Card középeurópai ügyvezető igazgatója tartott sajtótájékoztatót november elején az Állami Nyomdában, és ott olyan terveket ismertetett, melyekkel a jövőben sokkal könnyebbé válhat a chipkártyák használata, valamint sokkal színesebbé válhat a piac. Hamarosan itthon is várható lesz a contactless fizetési mód, amikor nem kell használni a „vasalót" a leolvasáshoz, hanem rádiós technológiával kommunikál egymással a gép és a leolvasó. Ez nem csak boltokban lehet jó alternatíva, hanem olyan helyeken, ahol gyorsan kell fizetni, mint például tömegközlekedésen vagy a postán.

Másik fontos céljuk, hogy a kártya készítési idejét lecsökkentsék; nyugaton van, ahol 10 percen belül kész az új darab, itthon még 1-2 hétbe telik ez. A gyorsaság mellett a testreszabás is fontos opció, hamarosan lehet, hogy nem a banki dizájnt kell nézegetnünk, hanem mondjuk a barátnőnk/barátunk képét.

Az AMD háza táján mozgolódást érzékelhető, s ha minden igaz, akkor a jövő év nem lesz unalmas. Bár mostanában nem sok újdonságot mutattak be, a 2006-os útitervük igen impozáns.

Elsőként meg kell említeni a Socket M2 foglalat megjelenését, mely fizikailag megegyezik az Opteronok s940-es foglalatával. A cég ígérete szerint 2007-ig biztosan gyárt még s939-es és s754-es tokozású processzorokat, azért érezhető, hogy azok már lassan lefutott darabok lesznek, és a gyártó az új családra szeretne összpontosítani.

Három új magot jelentenek be. A Windsorra épülnek a felső kategóriás modellek, az FX sorozat, és a kétmagos X2, utóbbi legmagasabb számozású darabja az 5200+ lesz.

Az egymagos változat az Orleans chipre épül majd.

Az előbbiek, és ez is tartalmazni fogja a Pacifica virtualizációs technológiát,

mely az alsó kategóriás Sempronokban nem lesz benn. A Sempronok a Manila magra épülnek majd, ám ezek is rendelkezni fognak a második generációs DDR2 memóriák támogatásával.

Új AMD processzorok

Csúszás az Intelnél

Mint azt olvashattátok a másik hírben, az AMD sok újdonsággal fog szolgálni 2006-ban, de az Intel sem tétlenkedik. Terveik szerint már ez év végén megjelent volna az új, Montecito magra épült processzorcsalád, ám ez csak terv marad, ugyanis jelentős csúszással kell számolni.

Nem tudni pontosan, hogy mi okozta ezt, de valószínűsíthető, hogy a cég túl nagy fejszébe vágta a fejszéjét, és hát belecsorbult. A kétmagos processzor igen nagy újításokkal jelent volna meg mind teljesítmény, mind energiatakarékosság terén. Most úgy tűnik, hogy ezek nagy része elvész, és egy butított változatot fognak csak megjelentetni, nagy késéssel.

Ha igazak a pletykák, akkor a Foxton technológiával gyűlt meg a bajuk, amely az alacsony fogyasztásért is felelt volna. Ez egy olyan fogyasztás-órajel-feszültség figyelő-, és irányító rendszer, mely mindig a szükséges teljesítményhez állítja a sebességet és az energiaellátást. Lecsökkent a harmadszintű gyorsítótár mérete is 24 MB-ról 18-ra, valamint a maximális órajel 2 GHz-ről 1,6 GHz-re.

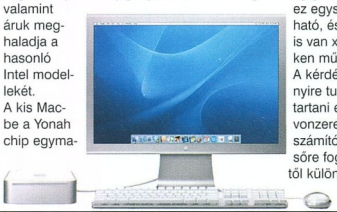
Ha az AMD tartja ütitervét, és az Intel nem képes összeszedni magát, akkor az utóbbi a processzorpiac egyes szegmenseiben komolyabb veszteségeket is szenvedhet.

Újdonságok az nVIDIA háza táján

Nem újdonság, hogy valaki két videokártyát használ egy gépben, ezt lehetővé teszi az SLI technológia az nVIDIA , és a Crossfire az ATi oldaláról. Most azonban még extrémebb számítógépet építhetünk magunknak. Nemrég jelentették be azokat a videogyorsítókat, ahol egy panelen két GPU kap helyet, ilyet gyárt már az MSI, a Gigabyte és az Asus is. Ezeket SLI-vel össze is köthetjük. Most azonban még nagyobbat gondoltak a mérnökök, és megalkották a négy PCI Express x16 csatlakozóval felszerelt alaplapot. Gigabyte GA 8N-SLi-QUAD Royal lapon elfér egymás mellé sorban a négy kártya, igaz ekkor a többi PCI csatoló használatáról le kell mondanunk, de hát valamit valamiért. Amellett, hogy ez egy igen érdekes konfiguráció, felmerül azért egy-két kérdés. Először is nem kis befektetés egy ilyen gépet összerakni, valamint az örökös páros is feltűnik: az óriási fogyasztással a hőtermelés, és a megfelelő hűtés érdekében keletkező zaj. Az első hírek alapján nem szabad végső következtetést levonni, majd a tesztek után ráérünk erre, ám kérdéses, hogy megéri-e a sok pénz és vesződség.

Mac Mini Intel alapokon

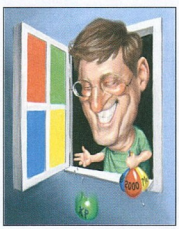
Előre láthatóan már jövő év januárjában megjelennek az első Intel processzorral szerelt Mac Mini számítógépek. Ez mindenképp nagy változást fog hozni a gyártónál, hisz eddig kivétel nélkül PowerPC CPU-kat használtak. A változtatást az indokolja, hogy a PP processzorok már nem képesek haladni a kor nyújtotta sebesség- és teljesítményigényekkel, valamint áruk meghaladja a hasonló Intel modellekét. A kis Macbe a Yonah chip egymagos változata fog kerülni, később pedig a Conroe és a Merom processzorokkal szerelik majd őket. Nem csak a Mini alakul át, az eMac, az iMac, a Power Mac, valamint az iBook és PowerBook noteszgépek is Intel alapúak lesznek a jövő év végétől, vagy 2007. elejétől.



Bár a Power PC architektúrájára írt programokat fordítani kell, ez mégsem fog gondot okozni, hisz ez egyszerűen megoldható, és a Mac OS-ból is van x86-os rendszereken működő változat, A kérdés az, hogy mennyire tudja majd megtartani egyéniségét és vonzerejét az Apple, ha számítógépei csak külsőre fognak a többi PC-től különbözni?

Bill Gates 50 éves

Bill Gates ma a világ egyik legbefolyásosabb, de mindenképp leggazdagabb embere. Sokan szeretik, sokan nagyon nem szeretik, de azt meg kell hagyni, hogy életpályája igazi sikersorozat. Már 17 éves korában 4200 dollárt keres azzal, hogy BASIC-ben órarend-programot készít, és azt eladja iskolájának. Később, a Harvardon áll össze Paul Allennel, akivel megalapítja a Microsoftot. A világsikert az MS-DOS hozza meg, s ezt koronázza meg a Windows 3.0 sikere, melyet már 60 millió példányban adnak el.



A mai napig a Windows a legelterjedtebb operációs rendszer, s bár 1990. óta olyan versenytárs akadt, mint a Linux, jelenleg is a világ számítógépeinek 90 százalékán valamilyen Microsoft OS fut. A nagyhírű karrierben vannak azért sötét foltok, de el kell ismernünk, hogy Gates úr nem fukar ember. Az általa létrehozott alapítvány eddig 7,5 milliárd dollárt osztott szét különböző projectekre, s a jövőben Bill vagyona 95 százalékát szeretné eladományozni (ez mintegy 50 milliárd dollár, cirka 1012 milliárd forint). Azt hiszem, emiatt megérdemel egy nagy tortát is.

Veszélyes a Sony titkos másolásvédelme

Hatalmas felháborodást és perek indítását robbantotta ki, amikor egy felhasználó közzétette, hogy a Sony audiokorongjait olyan másolásvédelmi eljárással védi, amely biztonsági rést idéz elő az operációs rendszerekben,
A Sony egy olyan rootkitet fejlesztett ki XCP néven, mely a CD berakásakor feltelepül a gépre és megakadályozza, hogy a másolásvédett adatokat elmentsük. Ez nem is lenne gond, ám ezt a másolásvédelmi alkalmazást úgy alkotta meg a készítő, hogy rejtve maradjon a felhasználó előtt.
Az alkalmazás futása közben biztonsági rés keletezik, melyet már ki is használ egy Breplibot.b nevű féreg, de ezt a rést használták azok a hackerek is, akik a World of Warcraft játékkal kapcsolatban akartak különböző előnyökre szert tenni.
A programot nem csak a biztonsági elemzők tartják aggályosnak, hanem a Microsoft is, a felperesek pedig nem csak azt követelik, hogy a Sony vonja vissza ezeket a korongokat, hanem fizessen kártérítést is.

Tovább gyűrűzik az iPod Nano botránya

További felperesek csatlakoztak ahhoz a pereskedéshez, amely még októberben robbant ki az USA-ban. Az Apple iPod Nanót úgy tűnik, túl gyorsan dobták piacra, és nem javítottak ki egy tervezési hibát. Legalábbis ezt állítják a vásárlók, akik már Angliában és Mexikóban is perlik a céget.
Már a megjelenés után nem sokkal jelentkezett a probléma, miszerint a Nano kijelzője igen sérülékeny, igen kis behatásra is sérül, vagy teljesen használhatatlanná válik. Steve Jobbs, az Apple vezetője az egyik reklámban zsebéből húzza elő a lejátszót, ám ez a tapasztalatok szerint félrevezető, ugyanis így tárolva a készülék igen gyorsan megadja magát.
A rekordmennyiségben eladott termék hibáit csak igen kevés példánynál ismerték el, s cáfolják a tervezési hibát. Feltehető, hogy a kis méret elérése érdekében vékonyabb védőréteget használtak, mint a többi iPodon, emiatt keletkezik a legtöbb esetben a kár. Ha a bíróság a vevők beadványának ad igazat, akkor igen nagyméretű kártérítési összeget kell majd kifizetnie az Apple-nek.

Viewcon USB-s hálózati adapter

FORRÁS AQUA COMPUTER

Az otthoni hálózatok manapság nem ritkák már, ennek létrehozására többféle módszer is létezik: vehetünk egy routert, ami ugyan nem a legolcsóbb, bár nagyon hatékony megoldás, esetleg teleaggathatjuk gépeinket hálókártyákkal, és azokat kötjük össze, de a legegyszerűbb megoldást a Viewcon adapter biztosítja: egyszerűen csak rádugjuk az USB-portra, összekötjük a gépeinket, és már készen is vagyunk. A készítők sem titkolják, hogy elsősorban azoknak a notebookkal rendelkező felhasználóknak szerettek volna ezzel az eszközzel kedveskedni, akik az adataikat asztali gépükön tárolják - az eszközzel akadálytalanul mehet az adatcsere a két állomás között. Két darab található a csomagban, az egyik a VE091 USB 1.1, mely értelemszerűen az 1.1-es USB szabványra utal, míg a VEN27 USB 2.0 az ennél egyel fejlettebbre.

APC Travel Power 150W Inverter

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Sokat utazó felhasználók bizonyára örömmel veszik a hírt, hogy kapható az APC feszültség-átalakító invertere. Mint azt a neve is mutatja, 150 W teljesítményt tud nyújtani, ami még a legizmosabb notebookokat is ki tudja szolgálni, méghozzá bárhol, mivel két fajtája létezik: az EC-t autóban tudjuk hasznosítani, míg az ECA-t akár repülőgépen is. Egy remek védelem is bele van építve a masinába, hiszen ha a bemeneti feszültség 10.5 V alá esik, automatikusan lekapcsol, így megelőzi az autó akkumulátorának esetleges lemerülését. A 150 W-ot folyamatosan tudja biztosítani, csúcsfeszültsége 225 W, ám nem árt észben tartani, hogy a legtöbb repülőgépen csak 75 W-os kimenet áll rendelkezésre - szerencsére ez nem jelent problémát a szerkezetnek. Méretei 157x81x42 mm-t teszneknek ki, míg súlya 353 gramm.

A4Tech vezeték nélküli egér

FORRÁS AQUA COMPUTER

Az A4Tech pénztárcakímélő árairól híres: jelenleg bemutatásra kerülő rágcsálóik is igen kedvező paraméterekkel rendelkezik. Öt darab programozható gomb található rajta, melyek közül érdemes megemlíteni az elöl található két zoom gombot a grafikai felhasználók nagy örömére. 800 dpi-s felbontása átlagosnak mondható, a rádióhullámok hatótávolsága pedig 2 méter. Akkumulátort, és természetesen elemtöltőt is mellékelnek a dobozban hozzá, valamint egy saját szoftvert is, amely iWheelZoom névre hallgat: ezzel akár 255 különböző felhasználói beállítást kreálhatunk.

Creative Game Star

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Nem semmi termékkel rukkolt ki a Creative. Első ránézésre egy webkamerának tűnik a szerkezet, ám ha jobban megnézzük, rájövünk, hogy nem csak erről van szó. Az eszközhöz kapunk ugyanis tíz darab játékot! Az interaktivitást teljesen újraértelmező szerkezet ihletét a Sonys Eye Toyról vették, ám ettől még remekül működik a szerkezet: általa ugyanis a játékos teljes értékű résztvevője lehet a monitoron feltűnő játékoknak, és ahogyan a személy mozog, úgy változnak az események. Ez főleg a Karate nevű programnál tűnik ki: ahogy hadonászunk és rugdalózunk a kamera előtt, olyan mozgásokat produkál emberünk a monitoron, sőt, akár még arcunkat is rámontírozhatjuk a modellre. Érdekesnek hangzik még a szoba kosárlabdára invitáló anyag is, abszolút kénye lmeseknek, valamint a röplabda sem semmi, hát még a táncprogram!

Házibulik hangulatfelelőseként elsőszámú szerepben tündökölhet, de akár családi programnak sem utolsó, hiszen a rengeteg nevetés szinte garantált. A szerkezet természetesen használható normál webkameraként is.

Leadtek PX7800GT Extreme TD VIVO

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Tuningörültek figyelem! Megjelent a Leadtek 7800 chipkészlettel szerelt GT sorozatának gyárilag tuningolt verziója! A mag órajelét 400 MHz-ről 450-re húzták fel, míg a RAM-ét 1000 MHz-ről 1050-re. A kártya 2 ns-os GDDR3 memóriával van megtámogatva, és természetesen DirectX 9.0c kompatibilis. A processzor 256 megabites memóriakezeléssel rendelkezik, támogatja a Shader Model 3.0-át, valamint a HDR-t és 64 bites lebegőpont textúra szűrés van benne. Az nView multi display segítségével filmjeinket a TV-re is kivetíthetjük, valamint Vivo funkciójának köszönhetően akár filmeket is digitalizálhatunk vele. Új hűtést kapott a kártya, melynek következtében sokkal biztosabban üzemel, valamint a doboz rejt néhány meglepetés DVD-t is: Splinter Cell Chaos Theory, Prince of Persia: Warrior Within, PowerDVD 6, DVD MovieFactory 3SE és VideoStudio 8SE.

ASUS Vento 3600 Ház

A hűséges PC.Games olvasók kettővel ezelőtti számunkban olvashattak egy számítógépes házak átalakításáról szóló cikket. A téma aktualitása nem vételtelen, egyre több a gépére többet adó felhasználó, tudják ezt a cégek is, így saját, előre gyártott, designos házakkal jönnek ki. Egyik ilyen az ASUS-tól a Vento 3600-as doboz, amely elsőre leginkább meglepő formájával szembesít minket, másodikra pedig élénk színeivel. Külsejét kétségtelenül szokni kell, ám az újra nyitott felhasználók kedvence lehet, már csak azért is, mert hely van benne bőven: 4 darab 5.25-ös hely, 3 darab 3.5-ös belső, és egy darab külső áll a rendelkezésünkre, mindezt pedig egy felhajtható ajtó zárja le. A ház szerelhetősége pompás, hiszen csavarozás nélkül tudjuk leemelni az oldalsó takarólemezeket, így könnyűszerrel juthatunk hozzá a belsőhöz. Piros és kék színben szerezhető be.

FORRÁS AQUA COMPUTER

Enermax tápegységek

Az 1990-ben alapított Enermax mindig is minőségi termékeiről volt híres, méghozzá nem alaptalanul: a precízen gyártott alkatrészek mindegyikét Japánból importálják, melyeket külön-külön is tesztelnek, garantálva ezáltal a hiba előfordulásának legkisebb kockázatát. Az új tápegységek akár a kétmagos processzorok energiaigényét is könnyedén megoldják, továbbá nem jelent problémát egy 150 W-os PCI Express-es videokártya ellátása sem. A profizmust remekül mutatja, hogy a gép kikapcsolása után a ventilátor még két percig forog, az alkatrészek megfelelő hűtésének érdekében, valamint, hogy a tápegység teljes mértékben elektromosan árnyékolt. Biztonságos üzemeltetést szavatolnak a különböző védelmi rendszerek, úgymint túlfeszültség-védelem, elektromos impulzusszűrés és rövidzárvédelem. Két, egymástól független 12 V-os kört tartalmaz, ebből az egyik a processzor és az alaplap energiaellátását biztosítja, míg a másik az összes többi egységét. A táp természetesen rendelkezik Serial ATA csatlakozóval is.

FORRÁS MISTRAL COMPUTER

MSI NX6800GS

Ha már a videokártyáknál tartunk, nézzük meg a minőségi termékeiről ismert, 1986-ban alapított MSI cég újabb versenyzőjét! Minthogy a karácsonyi vásárlási láz már javában tombol, a cégeknek igyekezniük kell, hogy még időben piacra tudják dobni termékeiket. Talán ennek is köszönhető, hogy jelen vizsgálódásunk alanya nem éppen a legújabb keletű (NV42-es mag lett átalakítva), ám a középmezőnyben azért szép sikereket érhet el kedvező tulajdonságainak köszönhetően: 5 vertex shader és 12 pixelfutószalag. Az órajel természetesen emelkedett: a GPU 425MHz-re, a memória pedig 1000MHz-re, amely természetesen 256 bites DDR3-as típusú. Támogatja az Open GL 2.0-t, a Shader Model 3.0-át, SLI kompatibilis, van rajta DVI, VGA és TV-kimenet és természetesen HDTV kompatibilis. Érdekes még, hogy a Dot Express nevű csodával 6 fokozatban húzhatjuk túl a kártyát, 2-től egészen 10%-ig.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

MSI TV @nywhere Plus

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Ismét egy remek MSI termékről számolhatunk be az @nywhere Plus Tv Tuner személyében: 9 bites NTSC/PAL/SECAM dekóderchippel rendelkezik, mely igen szép képet biztosít, PAL rendszerben pedig támogatja a teletext funkciót. Található rajta videobemenet, TV-bemenet, kompozit video- és S-video-port, ami széles felhasználási területet szavatol. 16:9-es szélesvásznú megjelenítéssel is bír, automata csatornaválasztás és névfelismerési rendszere is van, és tudja a kép a képben funkciót is. MPEG 1/2/4 formátumokat támogat, és természetesen képes valósidőben való felvételkészítésre. Kapunk hozzá MPEG Convertert, amellyel a különböző formátumok között ugrálhatunk, MPEG Editort, amellyel filmjeinket effektezhetjük meg, és egy DVD Burn szoftvert is, amelyel pedig lemezre menthetjük alkotásainkat. Természetesen FM-rádió támogatása is van, és a távirányító is alapfelszerelés.

SONY VAIO VGN-S3HP

FORRÁS ACOMP

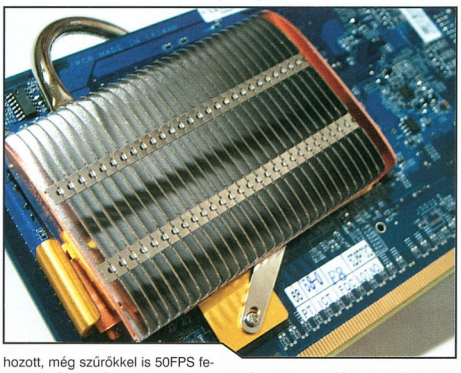
A rendkívül szép dizájnnal rendelkező VAIO notebook nemcsak külsőre dögös, de a belső tartalom is megéri a pénzét: az Intel 915PM chipsettel szerelt 2 MB-os cache-sel rendelkező gépben egy 1600 MHz-es Intel Pentium-M 730-as processzor duruzsol, melyet megtámogattak 512 MB DDR2-400-as rammal. Van benne egy 60GB Serial ATA 5400 rpm merevlemez, valamint egy GeForce Go 6200 TurboCache 128 MB-os videokártya, ami a nagyobb grafikai teljesítményt igénylő alkalmazások futtatásától sem riad vissza. Érdekes a XBRITE 13.3" széles képernyője, hiszen ez a méret egyáltalán nem nevezhető elterjedtnek, ám mindenképpen hasznos azoknak, akik sokat utaznak: a gép bárhol könnyedén elfér, amit egyéb méretei is mutatnak: 312mm * 224mm * 29mm, 1.95kg, mindezt pedig választhatjuk fekete illetőleg grafit színekben is. Van rajta 2 USB és FireWire port is, valamint sikerült még belegyömöszölniük egy V.90/V.92 FaxModemet, 10/100Mbit EtherNet LAN-t, valamint Wireless LAN-t (802.11b/g). Beépített Bluetooth egységgel is rendelkezik, van benne DVD-író és egy Intel High Definition Audio hangkártya, amely a két sztereóhangszórót működteti. A gépet Windows XP Professional SP2 Recovery-vel telepítve, 12 hónap garanciával szállítják.

GIGABYTE GV-NX66T128VP-SP & GIGABYTE GV-N66L128DP

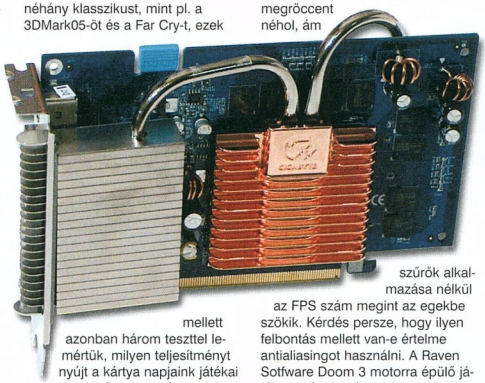
Két kiváló - egy olcsóbb és egy drágább - nVIDIA GPU-ra építkező grafikus kártyát kaptunk tesztelésre a kiemelt Gigabyte és Kingmax forgalmazóként számon tartott Silicium Computertől.

A Gigabyte GV-NX66T128VP-SP (szép név...) jelzés alatt futó kártya szép nagy és remekül dizájnolt doboza - melyen már jó előre megvizsgálhatjuk leendő kártyánk főbb erényeit - egy csodásan festő VGA-t rejt magában. A gyártó szokása, hogy igyekszik minden kategóriában legalább egy modellt passzív hűtéssel ellátni, így akit nem zavar az, hogy videókártyáját nem húti aktív ventilátor, annak nem kell egy újabb zajforrással számolni az egyébként is zúgó számítógépben. Ezen kívül a Gigabyte saját SilentPipe II technológiájával készült hőcsöves megoldása igen látványos, még hasonlót sem láttam más gyártók repertoárjában.

A PCI-Express x16 foglalatba illeszkedő kártyán helyet foglaló GPU nem más, mint a középkategória eddigi ár/teljesítmény bajnoka, a Geforce 6600GT, mely az nVIDIA gyári ajánlásainak megfelelően jelen esetben is 8 pixelfutószalaggal és 3 vertex árnyaló egységgel funkcionál. A grafikus processzor 500MHz-en dolgozik, míg a szintén 500MHz-en haladó 128MB GDDR3 típusú memóriát egy 128 bites crossbar szervezésű buszon keresztül éri el. Mint minden Geforce 6 sorozatba tartozó grafikus gyorsító, a 6600GT is teljes mértékben támogatja a DirectX 9.0c által lehetővé tett Shader Modell 3.0-át, így minden olyan játékkal és különleges effektel elbolgodul, melyek megkövetelik a 3.0-ás pixel és vertex árnyalókat. HDR is szerepel a repertoárban, így semmi akadálya, hogy a frissiben megjelent Day of Defeat: Source-ot vagy a Half-Life 2: Lost Coast-ot teljes pompájában élvezhessük (hogy ez mekkora hatással van a teljesítményre, azt a teszteknél meglátjuk). A kártya hátoldalán egy standard VGA-, egy DVI- és egy TV-kimenet található, s a kifogástalan videó élmény érdekében az anyag maximális támogatást nyújt a HDTV-khez is. A GV-NX66T128VP-SP árát tekintve szintén hasznos tulajdonság az SLI lehetősége, mellyel két kártyát tudunk összekapcsolni, s ezzel teljesítményüket feljebb srófolni. Így amennyiben most beruházunk egy ilyen produktumba, később - valószínűleg még alacsonyabb áron - könnyedén behelyezhetünk mellé egy másikat is.



A teszteknél igyekeztünk elővenni néhány klasszikust, mint pl. a 3DMark05-öt és a Far Cry-t, ezek azonban három teszttel lemértük, milyen teljesítményt nyújt a kártya napjaink játékai alatt. A Quake 4-nél tesztelt saját demó remek eredményeket hozott, még szűrőkkel is 50FPS felett teljesített a kártya 1024x768-as felbontásban. Ennél feljebb már megröccent néhol, ám szűrők alkalmazása nélkül az FPS szám megint az egekbe szökik. Kérdés persze, hogy ilyen felbontás mellett van-e értelme antialiasingot használni. A Raven Software Doom 3 motorra épülő játéka tehát kipipálva, aki emellett a kártya mellett dönt, annak nem lesz gondja eme produktummal.



A DoD: Source érdekes alany, ugyanis HDR-t használ, s így elképesztő képi világot képes a játékos elé tárni. Ez sem fogja meg igazán a Gigabyte kártyáját, minden grafikai opciót a legmagasabbra állítva, s teljes HDR-t kapcsolva is nagyon szépen futott a játék. 1024-es felbontásban egyébként még CPU limitáltnak is tűnt a 3200+-os Athlon 64-el felszerelt tesztgépünkön.

A Far Cry esetében ismételten csak az 1280-as felbontás és az összes szűrő bekapcsolása mellett vehetünk észre néhol akadást, minden más felbontást és beállítási lehetőséget simán abszolvál a kártya - ismételten csak a maximum grafikai beállítások magasságában. A hatalmas területeket és számos ellenséget felvonultató Serious Sam II-ben szinte ugyanaz a helyzet, mint a Far Cry esetében, minden grafikát a legmagasabbra tehetünk, és nyugodtan felkapcsolhatunk 1280-as felbontásba is, amennyiben nem szeretnénk antialiasingot használni.

Összességében a Gigabyte GV-NX66T128VP-SP egy minden tekintetben kiváló kártya. Hangtalan hűtésének, szép dobozának, a benne található bundle-öknek (opcionálisan Thief 3 és Joint Operations is), valamint nem utolsó sorban napjaink játékai alatt nyújtott kiváló teljesítményének és megbízhatóságának köszönhetően kitűnő alkalmi vétel lehet a karácsonyfa alá.

InGen
ingen@pc.games.hu

A cikkben szereplő termékeket a Silicium Computer bocsájtotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

GIGABYTE GV-N66L128DP

A kisebbik Gigabyte Geforce kártya a 4 pixelfutószalaggal büszkélkedő 6600LE magra épül, mely mellé a tervezők 128MB-nyi 128bites DDR memóriát szereltek.

A videovezérlő AGP-n keresztül csatlakozik az alaplaphoz, ezzel remek alternatívát nyújtva azoknak, akik még nem szeretnének az újabb PCI-Expressre váltani, ám jelenlegi rendszerükbe egy igen olcsó, de emellett kiváló teljesítményt nyújtó grafikus kártyát kívánnak elhelyezni. A GV-N66L128DP nettó 22 ezer forintos árával, s a játékok alatt nyújtott kiváló teljesítményével ugyanis még jó ideig kielégítheti az AGP-s alaplapra épült rendszerek polygonéhségét.

SILICIUMCOMPUTER

Tekintse meg részletes árlistánkat honlapunkon!

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól!

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NSC-939 alaplap
A64 3939 Venice box 3000+ CPU
2x256MB brand memória
Gigabyte AII X800 128MB 12plpe
1,44 FDD
LG4165b DVDRW
160GB Maxtor (8MB) HDD
Casetek 350W táp
Midi ATX ház
153.590 Ft

Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NMF-9 alaplap
A64 3939 3500+ Venice box CPU
2x512MB brand memória
Gigabyte GF 6800GT 256MB 256bit
1,44 fekete FDD
Planeer 110D fekete
200GB Maxtor SATA (8MB) HDD
Casetek 420W Special Edition táp
MS Fekete-ezüst ház
220.750 Ft

Athlon 64 4000+
Gigabyte K8NUltra-9 alaplap
A64 3939 4000+ 1MB cache Venice box
2x512MB 500Mhz Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 fekete FDD
Plextor 716 dobozos
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chiltec BG-02888 Ház
Chiltec 400W táp
336.600 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8I945P-G alaplap
Intel P4 3GHz 2MB cache, 64bit box
2x512MB 533mhz Kingmax DDR2
Gigabyte 6600GT 128MB DDR3
1,44 FDD
Pioneer 110D
160GB Samsung SATA (8MB) HDD
Codegen 6069L-1 Ház
MS 400W Super Silent táp
179.295 Ft

Intel P4 3.6GHz, 64bit
Gigabyte 8I955X Pro alaplap
Intel P4 3.6GHz, 64bit CPU
Zalman 7700 CU CPU Hűtő
2x512MB 667MHz Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB DDR3 VIVO
1,44 fekete FDD
Plextor 716 box DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Gigabyte Aurora Alu Ház + 400W Chiettec táp
389.435 Ft

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk összel

A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenttartjuk!

TFT	
17" Acer 1716S 12ms, 500:1	63.500 Ft
17" Daewoo L171 1MN 8ms, 500:1	59.500 Ft
17" Samsung 730BF 4ms, 700:1	82.500 Ft
19" Acer 1916S 12ms, 500:1	82.500 Ft
19" Samsung 930BF 4ms, 700:1	109.000 Ft
20" Acer 2032W 16:9, 16ms, 600:1	192.500 Ft

Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	102.500 Ft
Gigabyte 6800GT 256MB, PCI-E	79.650 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	40.450 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	30.650 Ft
Gigabyte X8000XL 256MB, PCI-E	73.500 Ft
Gigabyte X700Pro 128MB, PCI-E	34.300 Ft
Gigabyte 6800 128MB, AGP	49.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP	43.000 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	49.500 Ft
Gigabyte X700 128MB, AGP	27.500 Ft
Sapphire X800Pro 256MB VIVO, AGP	82.500 Ft

Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.450 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	13.200 Ft
Logitech LX7 cordless optikal mouse	8.800 Ft

Memória	
512MB 500Mhz Kingmax, 10év gar.	16.500 Ft
1GB 677Mhz DDR2 Kingmax, 10év gar.	23.750 Ft
512MB 400Mhz brand	10.990 Ft

Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	47.500 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	31.900 Ft
160GB Samsung IDE 8MB	18.750 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NPro-SLI S939	30.450 Ft
Gigabyte 8N-SLI Pro S775	30.100 Ft
Gigabyte 8I845P-G S775	26.700 Ft
Gigabyte K8NE nForce4 S754	18.900 Ft

Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.250 Ft
Chiltec BG-02BBSL Ház	9.500 Ft
Chiltec LCX-03BB aw-op Ház	18.900 Ft
Chiltec 400W táp	10.750 Ft
Chiltec 460W táp	18.700 Ft
Casetek 420W SE, seb. szab., kék alu	7.000 Ft

Hűtő	
Zalman 9500 Led	12.250 Ft
Zalman Fatal1ty FS-V7	8.500 Ft
Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Zalman VF700CU	7.000 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	26.900 Ft

Processzor	
P4 3,4GHz 2MB c. 64bit box s775	45.500 Ft
P4 3,6GHz 2MB c. 64bit box s775	97.500 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box	86.000 Ft
Pentium D 3,2Ghz Dual Core box	135.990 Ft
Athlon64 3700+ 1MB c. box Venice	63.150 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box	90.000 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	111.000 Ft

GIGABYTE · Logitech · REVOBOX · CHIETEC · KINGMAX · ZALMAN · KINGMAX · Gabriel :)

Maxtor HDD-k 3 év garanciával.
Külső adattárolók 2 év garanciával!

KÉNYEZTETŐ MULTIMÉDIA

Bemutatkozik a Yamada gamermatrac és a stílusos Chili Style asztali DVD-lejátszó

Karácsony környékén sokan vesznek új alkatrészeket, vagy éppen teljesen új játékgépet, ám mit tehetünk akkor, ha meg vagyunk elégedve a jelenlegi kütyüikkel, és szeretnénk valami igazán egyedivel meglepni szeretteinket?

Csukd be a szemedet és képzeld el azokat a tipikus amerikai otthonokat, amelyek a régen gyártelepként használt épületek belsejében lettek kialakítva, óriási belmagassággal, iszonyatosan nagy alapterülettel. Képzeld el, hogy egy művész lakásában vagy, ahol stílusos, modern berendezési tárgyak vannak mindenütt. Megvan? Akkor most képzeld el, milyen lehet egy ilyen lakásban a DVD-lejátszó…

Ez is megvan? Ki lehet nyitni a szemeket (aki csukott szemmel el tudta olvasni az eddig leírtakat, annak javaslom a parafenomének klubját :), meg lehet tekinteni a cikk mellett található képeket.

A Chili névvel olvasóink már találkozhattak újságunk hasábjain, és azt is tudhatják a témában járatosabbak, hogy egyedi megoldások rejlenek e név mögött a multimédia területén. Most éppen egy DVD-s házimozis szetthez jutott hozzá a szerkesztőség, amely tartalmazza a 2.1-es hangfalszettet, valamint az asztali DVD-lejátszót. Vegyük szemügyre először a hangfalakat, valamint a mélynyomót, melyek nem túl bonyolultak, viszont annál jobban szólnak.

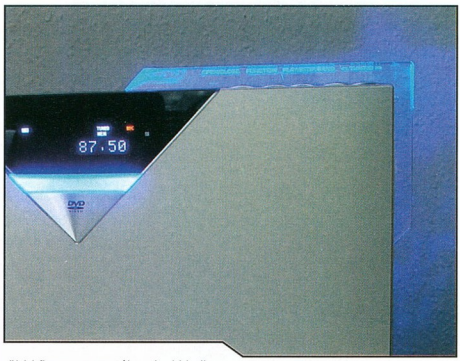
A mélynyomó tömör doboza jól visszaadja a dörmögő hangokat, de a két szatellit is kiválóan teljesít.

Utóbbiakat amúgy jó távol is helyezhetjük a központi egységtől, ugyanis többméteres kábeleket kapunk hozzájuk. Külsőre ezek egy az egyben passzolnak az asztali lejátszó designjához, bár nem annyira feltűnőek önmagukban.

A lejátszó azonban már annál inkább, ugyanis ha nincs bekapcsolva, akkor is elegáns, melyet ráadásul megdob az is, hogy nem sok álló DVD-t lehet találni a nappalikban, ez viszont egy talpon függőlegesen áll, és középen található nagy kijelzőjével köszönt bennünket. Kikapcsoláskor sejtelmesen világít az éppen aktuális idő, ahogy azt a videomagnók esetében is megszokhatta az ember, ha bekapcsoljuk, akkor viszont az egész berendezés kivilágosodik, és világoskék színnel árasztja el a szobát.

A lejátszót és a hangfalakat összedugni nagyon egyszerű művelet, mivel erre egy speciális kábelt találtak ki a készítők, ám egyben ez azt is jelenti, hogy a hangfalszettet külön nem lehet beüzemelni, csakis a DVD-n keresztül, ennek hátsó paneljén található ki- és bemenetek közreműködésével. Itt amúgy bőven találhatunk csatlakozókat, hiszen szinte mindenféle videojelet és hangjelet kiküldhetünk kompoziton, SCART-on, S-Videón, koaxiális, vagy éppen optikai közvetítőkön keresztül. Ha pedig vetünk egy pillantást a doboz oldalára, láthatjuk, hogy FM-rádió, USB-csatlakozó, valamint egy SD/MMC/MS kártyaolvasó is helyet kapott az eszközön.

Az általunk kapott tesztpéldány ékes német nyelven kommunikált alapértelmezésben, ám az angol menük is elővarázsolhatók. Mivel már találtak egy hibát a gyárból kiérkező darabokon, így megjelent hozzá egy frissítés, amelyet az internetről lehet letölteni, és mint a



többi firmware esetében is, ki kell írni egy CD-re, majd megetetni a DVD-vel. Ekkor egy párbeszédablakban feltett kérdés után az eszköz frissíti magát. Amúgy ha a CD-k betételénél tartunk, érdemes megemlíteni, hogy a függőleges design velejárója, hogy felülről kell adagolnunk a korongokat, amit egy mechanizmus behúz a gép belsejébe, hasonlóan ahhoz, mint ahogy ez az autós CD-playereknél szokott működni.

Amivel pedig megetetjük, azt a képernyőn vissza is kapjuk, ami azt jelenti, hogy lehet DivX-es kódolású egy film, vagy éppen műsoros DVD, illetve hanganyagokat tartalmazó MP3-as válogatás, ezeket mind-mind képes lejátszani. Ez egészül ki azzal a tulajdonságával, hogy a feliratokat is ismeri, valamint hogy rádióvevőként is funkcionál. Mindezeket amúgy teszi elég jól és pontosan, hiszen a nagyobb bitrátájú filmekkel sem gyűlik meg a baja, és előre és vissza is lehet jól csévélni ezeket az anyagokat. A fájlok között meg a grafikus felület zsenialitásának köszönhetően jól lehet válogatni, hiszen mutatja a könyvtárakat is, és például a képek esetében, ahogy föl-le mászkálunk a listában, rögtön látjuk a fájlnév mellett a megjelenített képet is akkor, ha kijelöljük az adott elemet. A menüben mászkálni amúgy elég könnyű a mellékelt távirányító segítségével, amelyen a legfontosabb gombok - talán kicsit sok is - helyet kaptak. A gombokkal főként az a probléma, hogy teljes ugyanolyanok, így ha valaki nem memorizálja, hogy melyik mit takar, érzésre nem fogja kisakkozni, most éppen melyiket nyomta meg. Ellenben, hogy a sötétben is lehessen használni a távirányítót, a gombok olyan anyagból készültek, amely raktározza a fényt, és így amikor sötét van, halványan világít zöldes

TECHNIKAI ADATOK

Kártyaolvasó:	MS, MMC, SD
Extrák:	USB 1.1-es csatlakozó, FM/AM rádió
Támogatott lemezek:	DVD, DVD-RW/R, DVD+RW/R, CD, CD-RW/R
Támogatott formátumok:	DVD, MPEG4
Támogatott videojel:	NTSC, PAL
Csatlakozások:	S-Video, Y/Cb/CR, SCART, kompozit, sztereo audio, koaxiális, optikai
Szatellitek:	2x 15W
Mélynyomó:	35W
Nyelvek:	angol, német

PC Dome online shop

shop.pcdome.hu

hardver eszközök

Belkin Nostromo SpeedPad n52	8990 Ft
Logitech G15 billentyűzet	23990 Ft
Logitech G7 lézer egér	23990 Ft
Sennheiser PC160 SK headset	23990 Ft
Zboard billentyűzet alapkészlet	11990 Ft
Zboard CoD2, AoE3 kiosztások	5990 Ft

4000 Ft alatt

Call of Duty (Game of the Year)	3990 Ft
Colin McRae Rally 2005	2990 Ft
Counter-Strike 1 Anthology	3990 Ft
Far Cry	2490 Ft
The Sims 2: Karácsonyi Party	3990 Ft
TOCA Race Driver 2	2490 Ft
UFO: Aftermath CE (H)	1990 Ft
Unreal Tournament 2004	3990 Ft

aktuális ajánlat

Age of Empires III	11990 Ft
Fahrenheit	7990 Ft
GT Legends (H)	9990 Ft
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990 Ft
Need for Speed: Most Wanted	11990 Ft
Pro Evolution Soccer 5	9990 Ft
Spellforce Gold Edition	5990 Ft
The Matrix: Path of Neo	9990 Ft

8990 Ft

23990 Ft

23990 Ft

7990 Ft

9990 Ft

11990 Ft

11990 Ft

9990 Ft

9990 Ft

shop.pcdome.hu

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

színnel. Ez kiváló megoldás, hiszen így a megfelelő funkciókat akkor is azonosítani tudjuk, amikor tök sötét van, és éppen mozizunk otthonunkban.

Ez eddig mind szép és jó, de nézzük a negatívumokat. Az első, hogy sajnos a hangfalszettet külön, más eszközökhöz nem lehet csatlakoztatni, az a hang, amit ki szeretnénk csiholni belőle, annak át kell folynia a lejátszón is. Erre azonban több bemenő csatlakozási pont is rendelkezésünkre áll (jack is), úgyhogy ez nem igazi akadály, csak észben kell tartani a termék megvásárlása előtt.

A másik, hogy az optikai korongokat beszívó motor hangja elég zajos, ez az üzemmódok váltásakor, valamint a lemezek ki-be adagolásánál tűnik föl leginkább. Hozzá lehet szokni, de elég furán hat, hiszen az ember a kocsiknál is megszokta, hogy ennek a mechanikának hangja van, de azért ennyire nem hangos ott sem.

A harmadik, és talán legzavaróbb probléma pont a designnal kapcsolatos. Az átlátszó, valamint a kijelző alatti részeket megvilágító kékes fény nagyon erős. Főként éjszakai fényviszonyok között igazán vakító, ami onnantól kezdve világít, hogy bekapcsoljuk a készüléket. Ugyan nagyon szépen néz ki a kék fény, és illik is a lejátszó stílusához, ámde a fényerő túlságosan erősre sikerült, annyira, hogy egyenesen vakító olyankor, amikor a felhasználó föléje hajol, hogy a CD-ket ki-be tegye. Ennek fényerejét sajnos mi nem tudjuk módosítani, és ha beleesik abba a látószögbe, amibe a TV-nk is, akkor elég zavaró lehet, hogy sokszor tekintetünk a lejátszóra vándorol, annyira zavaróan erős ez a „kékség".

Végül, de nem utolsósorban pedig tudni kell, hogy nincs magyar menüje az eszköznek, így egyelőre még csak az angol és német között választhatunk. Bár ez utóbbit valószínűleg egy egyszerű firmware-frissítéssel meg lehetne oldani, ez egyelőre, a cikk írásának pillanatában, várat még magára. Összességében elmondható, hogy a bruttó hetvenezer körüli ár nem éppen alacsony, ám cserébe egy jó hangfalszettet, és egy nagyon jó lejátszót kapunk, amely még rádásul jól is néz ki. Reménykedjünk abban, hogy a világítását, valamint a lokalizációt hamarosan megoldják, és hogy a benne lévő mechanikus részt lecserélik egy kevésbé hangosra, és ezen módosításokkal hamarosan a Chili-lejátszók egy új családtagja jelenik majd meg.

A tesztelt termékeket a Night Computer bocsátotta rendelkezésünkre. Segítségüket köszönjük!

Chilly
chilly@pc.games.hu

YAMADA JÁTÉKMATRAC

Igazi kényúr lehet az, aki ezt a matracot megvásárolja, habár arra azért figyelni kell, hogy ha nyaralásra magunkkal visszük, vízbe ne rakjuk. A Yamada a játékosok számára kialakított egy olyan fekvőalkalmatosságot, amely egyben hangfalakkal is rendelkezik, így igazán könnyedén beleélhetjük magunkat minden játékba. A kényelmes fekvőalkalmatosság leginkább az arcade játékokhoz (pl. autóverseny), valamint konzolokhoz ideális, hiszen egeret vezérelni fekve kicsit nehézkesebb, mint egy gamepadet tekergetni. Az élmény amúgy megéri, hiszen a játékokon túlmenően használhatjuk relaxációra is a matracot, és hallgathatunk rajta zenét, vagy éppen a filmnézéshez is igénybe vehetjük. Amikor pedig nincs rá szükség, könnyedén össze tudjuk hajtogatni, és így nagyon kicsi helyet foglal csak el.

Nem egy hétköznapi kiegészítőről beszélünk, így az ára sem közönséges (harmincezer forint körül), viszont ha belegondolunk, hogy a kényelem mellé beépített hangzást is kapunk, ami fölér egy hangfalszettel, akkor már annyira nem is számít drágának. Egyébként aki ott volt összel a BNV-n, az a matracot élőben is láthatta, sőt ki is próbálhatta.

MP3 LEJÁTSZÓK

Az Infopatika jóvoltából három, minden hájjal megkent beépített-memóriás MP3 lejátszó landolt a szerkesztőségben, majd végül egy gyors hadművelet után nálam. A pár napos használat után igazából nagyon nehezen akartam csak megszabadulni az apró és szépséges, mindent tudó lejátszóktól. Lássuk őket!

iAudio F1

Az iAudio nevet azt hiszem, senkinek nem kell bemutatnom, akit egy kicsit is otthonosabban mozog az audio-lejátszók világában. Igazi márkáról van szó, na, ráadásul egy F1-es lejátszó igazán különlegességnek számít. A frankón kinézős fekete dobozt megbontva, és a belsőt kivéve csak úgy hullottak az ölembe a különböző kiegészítők. Az iAudio F1-hez a gyártó mellékel egy nagyon elegáns, fehér színű (amolyan Apple-ös) fülhallgatót, egy hosszabb USB-kábelt (mely alkalmas a beépített Li-polymer akkumulátor töltésére is), egy kis USB-csatlakozót, egy, a vonalbemenet használatához szükséges kábelt, egy CD-t a mellékelt szoftverekkel, valamint egy rövidebb beüzemelési-használati útmutatót. Végül pedig ne felejtsük el a legfontosabbat, magát a készüléket sem, melyből a kisebbik 256MB-os verzió piros, elsősorban Ferrari rajongók számára, míg a nagyobb 1GB-os típus fekete, s a Lamborghini kedvelők szívét fogja megdobogtatni, sőt az iAudio tervezői olyan apróságokra is figyelmet fordítottak, mint pl. a fülhallgató és a vonalbemenet dupla kipufogócsövet formáz. A készülék maga olyan kicsi, hogy igazi kihívás lenne egy gyereknek azt mondani, hogy találjon nála kisebb matchbox-ot. A legfontosabb azonban

mégis a lejátszó tudása, mely igazi sportkocsihoz méltóan gazdag: az F1 megbirkózik az MP3, WMA, OGG és tömörítetlen WAV formátumokkal, a számok hangzásának állításához pedig sokrétűen konfigurálható EQ áll rendelkezésre, többek között 3D-s térhang állítási lehetőséggel is. A készülék rendelkezik beépített FM-rádióval, melyről akár időzítve is vehetünk fel adásokat, csakúgy, mint a vonalbemenet használatával mikrofonnal, vagy más külső forrásból is rögzíthetünk a lejátszóra. De egyéb tetszőleges fájlokat is rámolhatunk rá, mégpedig az USB 2.0 csatlakozási felületnek köszönhetően félelmetesen gyorsan, ezzel helyettesít egy pendrive-ot. Sokáig beszélhetnék még az időzített kikapcsolásról, a könyvjelző funkciókról, a 2x18mW teljesítményről, a remek OLED kijelzőről, ám helyet kell hagyni a másik két lejátszónak is, így csak annyit fűznék hozzá: az F1 maximálisan megéri az árát.

Meizu ME

A szintén remekül festő, nagyobbacska dobozt megbontva még több mellékelt cuccot tudunk kiszórni az asztalra, mint az iAudio lejátszója esetében. Az 512MB-os ME lejátszóhoz a gyártó mellékel egy bőr hordtokot, egy puha fogású, összehúzható „szállítózacskót", nyakláncot, külső jelforrás csatlakoztatásához szükséges átjátszó kábelt, egy USB-kábelt, és egy mini USB-csatlakozót, telepítő CD-t, és egy magyar nyelvű kezelési útmutatót. Töltéshez szükséges kábelek nincsenek, mivel ezúttal nem akkumulátoros készülékről beszélünk, így a gyártó még egy AAA elemet is belerakott a csomagba, mellyel körülbelül 17 óra lejátszási időre lehet számítani. Amit kihagytam a listából, mert külön ki szeretnék térni rá, az a mellékelt fülhallgató: a csomaghoz járó felirat nélküli füles láttán nem biztos, hogy sokatok agyában asszociációk ugranának be, én azonban rögtön felismertem az eszközt: a kiváló minőségű Sennheiser MX-300-asról van szó! Maga a lejátszó egyébként olyan kicsi, hogy szinte elvész a kézben, és olyan könnyű, hogy nagyon vigyáznunk kell, hogy ne hagyjuk el (nem véletlen a nyaklánc). A hangkép manipulálására a beépített 5 sávos EQ mellett a WOW/SRS szolgál, számos előre el-

tárolt gyári beállítással. A lejátszó szintén rendelkezik beépített FM-rádióval, melyről rögtön MP3-ba tud rögzíteni, valamint ugyanez a lehetőség fenn áll külső hangforrásra is. Az ME beépített mikrofonnal rendelkezik, így ha hangot szeretnénk rögzíteni vele, ahhoz semmilyen más eszközre nincs szükségünk.

Meizu X6

Az X6 igazából az ME nagytestvérének is tekinthető, ennek megfelelően csomagolása nagyrészt megegyezik az előzőleg bemutatott készülékével, azzal a különbséggel, hogy mivel az X6 akkumulátoros, kapunk egy hálózati töltőt is hozzá. Maga a lejátszó még kisebb, mint az F1 illetve az ME, és nagyon szép külsővel rendelkezik: hátul fémborítás, elöl pedig fekete előlap, bekapcsolva a vezérlő joystick körül kéken világít. Szintén pazarul fest a hibátlan minőségű, kétszínű OLED-kijelző, mely a lejátszó tudásával párosítva azonnal a felső-középkategóriába pozicionálja az X6-ot. Ficsöröket tekintve szinte mindenben megegyezik az ME-vel, így a főbb eltérések csak a designban és az árban jelentkeznek.

InGen
ingen@pc.games.hu

A cikkben szereplő termékeket a Infopatika bocsájtotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

IAUDIO A2

Az iAudio és a COWON A2-ese egy mini hordozható video- és zeneleját-szó, mellyel valós időben vehetünk fel anyagot MPEG-4 formátumba. A képet a 480x272 pixeles 4" TFT LCD képernyőn nézhetjük, mely 16 millió szín megjelenítésére képes. Az A2 megbirkózik a DivX, XviD, AVI, ASF WMV típusú fájlok lejátszásával, mindezt a saját képernyőjén és beépített sztereó hangszóróin (vagy fülhallgatón), vagy pedig az audio-/video-kimeneteket használva akár 5.1-es hangrendszeren és tévén is élvezhetjük. Az eszméletlen kis kütyü (mely ezen felül minden MP3-lejátszó és FM-rádió képességgel is rendelkezik) csak az ára miatt nem lesz egyelőre itthon széles körben elterjedt termék: a 20GB-os merevlemezzel ellátott változatért mintegy 132 ezer forintot kell kicsengetni.

MP3
DIGITAL

iAUDIO
Minőségre hangolva

A2

- MPEG 4 video felvevő
- 4" TFT LCD, 16 millió színnel
- MP3/WMA/OGG/ASF/AC3
- DivX/XviD/AVI/ASF/WMV
- Fotóalbum JPG/BMP/PNG
- 20/30 GB HD

Korner Audio
Bp. VI.ker. Szondi u. 31. T.:332-5545

EZT NEKED!

...és a többit is - www.infopatika.hu

A FÜLESEK TÁMADÁSA

Vajon érdemes-e beruházni egy jobb példányra?

Lapunk hasábjain már találkozhattatok különböző típusú fejhallgatókkal, de egy igazi, kifejezetten a játékra készült termékek tesztje még váratott magára... mostanáig.

Cikkükben öt cég öt termékét vettük górcső alá, hogy kiderüljön érdemes-e váltani az 1-2 ezer forintos olcsó headsetekről egy nagyobb árfekvésű, de jobb minőségű, márkás példányra.

Milyen a jó fejhallgató?

Miért is használunk játékhoz fejhallgatót? Online játéknál elengedhetetlen, a fülünk a második szemünk, ha meghalljuk az ellenfél mozgását, helyzeti előnyhöz juthatunk. A fejhallgató előnye a hangfalakéhoz képest a hang a fülbe való gyorsabb eljutásában mutatkozik meg. Nincsenek külső zajok, jobban tudunk koncentrálni a játékra.

A fejhallgató egyik legfontosabb eleme a hangzás. Játékokban (illetve a zenehallgatásban is) nem a dörgő basszusok hordozzák a legtöbb információt, hanem a közép és a magas tartomány. Ezekben a hangtartományokban szólalnak meg a neszek, a lépéshangok, a lövések; minden, ami a pontos helymeghatározáshoz kell. Zenében sincs így másként, a legfontosabb részletek itt hallhatóak, az emberi fül itt a legérzékenyebb. Egy jó fejhallgatónak kiegyenlített, karakteres, tiszta hangja van, részletes hangképpel, több, egyszerre megszólaló hangszer esetén is. A sztereó teret megfelelően adja le, tisztán hallhatóan, hogy a hangmérnök a hangszereket miként panorámázta ki, hol szól a hang a képzeletbeli síkon.

A zenehallgatás és a játék bizony nem tér el nagyon egymástól: tapasztalataim szerint amelyik fejhallgató zenehallgatás közben megfelel a támasztott kritériumoknak, az bizony játékok alatt is jobban megállja a helyét.

A másik legfontosabb elem: a kényelem. Nagyon fontos, hogy az akár több órás játékkal eltöltött idő alatt ne nyomja a fület, a fejünket, mindazonáltal stabilan maradjon a helyén, ezért vásárlás esetén célszerű feltenni, kipróbálni, a mi fejünkhöz hogy viszonyul.

Egy fejhallgató objektív megítélése nehéz dolog (a kényelem, illetve egy picit a hangzás szempontjából is), ezért a teszt szubjektív, bár hozzá kell tennem, azért elég nagy különbségek voltak a résztvevők között ahhoz, hogy mindenki hallhassa-érezhesse a különbségeket.

A tesztet egy Sound Blaster Audigy2 Platinum Ex-szel követtem el, melynek a hangtulajdonságai már eleget tesznek egy kisebb (nem professzionális) teszt elvárásainak is. A kártyán két kimenet is rendelkezésemre állt, ezért lehetőségem nyílt arra, hogy a fejhallgatókat párban hajtva össze tudjam őket hasonlítani közvetlenül is. A zenei tesztet egy általam nagyra tartott zenekar albumával végeztem (Toto - Tambu), amely hangzásban etalonnak számít. Sokrétű zene, nagyrészt akusztikus hangszerekkel, számomra a világ legjobb dobsoundját ez a lemez tartalmazza. Tele nagy dinamikai változásokkal, apró részletekkel, amelyek bizony nagyon keményen megdolgoztatják a hangleadó eszközöket. A játéktesztet a nagy favoritommal, a Day of Defeat: Source-szal végeztem, egyrészt mert napi szinten játszok vele, és ismerem a hangjait, másrészt mert nagyon összetett hangzása van, a legtöbb pályán alap háttérhangként folyamatosan megy a szélzúgás, ami nagyon megnehezíti a halk léptek általi helymeghatározást.

Zalman ZM-RS6F+M

A Zalman nem kifejezetten az a cég, aki a füleseiről lenne híres. Jelen (és egyetlen ilyen) termékét 2003-ban, a Comdexen innovációs díjjal jutalmazták, ez volt az első fejhallgató, amelyik 5.1-es hangzást tudott leadni 6 hangszóró segítségével.

A dobozt felnyitva a fejhallgató mellett külön megtalálható egy Zalman ZM-MIC 1-es csiptetős mikrofon is, amelyet praktikusan a fejhallgató zsinórjára lehet rögzíteni.

A füles zsinórja 3x2 érpárt tartalmaz, bár emiatt nem nőtt meg igazán a vastagsága, aminek sajnos nem örülünk, minél vékonyabb a kábel, annál rosszabb az átvitel. A zsinór végén 3 db színkódolt (mondjuk nem a szabvány szerinti) 3.5mm-es jackdugó várja a helyére kerülését.

A fejhallgató összecsukható, tárolóskor kisebb helyen is elfér. A párnái nem a legnagyobbak, nem fedik teljesen a fület, ráadásul hátul nagyon pici a szellőző felület. A hangszóró rész formája érdekes, vízszintesen kissé ovális alakú, bár meg kell hagyni, máshogy nemigen fért volna el egymás mellé a 3 darab hangszóró.

A fejre helyezve nem keltett kényelmetlen érzést, aránylag stabilan ült a helyén, a fejre nehezedő nyomás sem a legnagyobb, nem nyomja el annyira az ember fülét.

Beizzítva az Audigy-n egyből 5.1-re váltottam, nagyon kíváncsi voltam mennyi előnyt nyújt játék közben egy 5.1-es fejhallgató.

Sajnos az eredmény kicsit felemás lett. A teret jobban lehet érezni benne, jobban meg lehet különböztetni a hang irányát. Egy hang esetében. Ugyanis a hangzás finoman szólva hagy némi kivetnivalót hagy maga után. A mélyhangok erőteljesek, viszont a középtartomány kb. 2 kHz-ig hallható rendesen, utána mintha lenne egy vágás, az fölötti hangok szinte eltűnnek. Magas az szinte nincs is. Ráadásul az egész nagyon mosott, nagyon nehéz megkülönböztetni a hangokat egymástól. Ez pedig azt az előnyt teszi tönkre, amit a több hangszóró hozott volna - a térérzetet. Ha egyszerre több kisebb nesz, vagy a háttérben puskaropogás hallatszik, ember legyen a talpán (lehetőleg denevérfüllel), aki megmondja, honnan jött az a halk lépéshang…

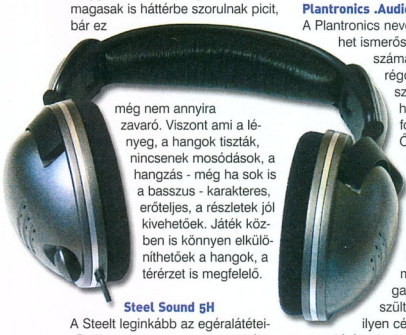
Sennheiser PC-150

A Sennheisert remélem, nem kell bemutatnom senkinek. Idestova 60 éve a professzionális hangtechnikában vannak. Mikrofonok, fej- és fülhallgatók, minden igényre (akár másfél milliós fülest is lehet tőlük kapni…).

A csomagolásból kihámozva egy elég egyszerű szerkezet tárul elénk. Semmi sallang, a termék meglehetősen egyszerűen használható a megfelelő beállítás után. A fejrész meglepően kicsi, nem takarja el a fület, viszont szerencsére igényesen nem műbőr, hanem velúrborítást kapott. Kicsit erősen szorít a pánt, hosszabb használat alatt érdemes óránként egy kicsit levenni a fülünkről, hogy ne nyomja azt nagyon szét. A mikrofon egy mozgatható-hajlítható karra került, amellyel könnyedén beállíthatjuk azt igényeinken megfelelően.

A zsinór meglehetősen vékony, jobban tetszett volna egy picivel vastagabb verzió. Található rajta egy

hangerő-szabályozó is, melyen helyet kapott egy kapcsoló is, amellyel a mikrofont kapcsolhatjuk ki-be. Beizzítva meglepő hangzás fogad. A kis fülesből eléggé erős basszus árad, már egy picit sok is. A közepek egy picit vérszegények, nem eléggé ülnek ki a hangzásban, a magasak is háttérbe szorulnak picit, bár ez



még nem annyira zavaró. Viszont ami a lényeg, a hangok tiszták, nincsenek mosódások, a hangzás - még ha sok is a basszus - karakteres, erőteljes, a részletek jól kivehetőek. Játék közben is könnyen elkülöníthetőek a hangok, a térérzet is megfelelő.

Steel Sound 5H

A Steelt leginkább az egéralátéteiről, illetve a progaming cuccairól ismerhetjük. Hogy a kínálata teljesebb legyen (illetve a márkaőrültek örülhessenek), kihozta a fent nevezett fejhallgatót is. A termék dobozán, illetve a honlapon is bőszen hirdeti a játékos célokra való rátermettségét.
Kialakítását tekintve egy zárt rendszerű, dizájnos darabról van szó. A fejpárnák velúrból vannak (ahogy ebben az árkategóriában már elvárható), méretét tekintve megfelelő, körbeöleli a fület. Felhelyezve kényelmes viselet, nagyon masszív, nem mozog a fejünkön, ráadásul még a szorítása sem túl erős. A zsinór két részből áll, a fejhallgató felüli része kb. 1 méter hosszú, ezen található egy hangerő-szabályozó is, melyen van egy háromállású kapcsoló, amellyel a mikrofont szabályozhatjuk (kikapcsolás, alacsony és magas jelszint). A kábel másik része egy szimpla 2 méteres hoszszabbító. Ezzel a kialakítással egy laptoppal is kényelmesen játszhatunk, nem kell a plusz 2 méter kábelt fölösleges koncként a nyakunkba akasztani. A mikrofon elhelyezésében igen érdekes (és a formáját tekintve igen vicces) megoldást alkalmazott a gyártó. A bal oldali fejpárnában van elrejtve (bedugva) egy flexibilis csövön, melyet kb. 15 cm-re húzhatunk ki a helyéről.
A termék dobozán fennhangon hirdeti a gyártó, hogy a füles hangzását direkt játékokra optimalizálták. Az elért eredmény érdekes hatású, valahogy azt érzem, nem érték el azt, amit (számomra) igazán szerettek volna. A basszus viszonylag jól szól, a legnagyobb probléma a középtartomány elnyomása, nagyon erőtlen az egész sound, pont a fontos részletek vesznek el a „játékra optimalizálás" miatt. A magasak sisteregnek, nem tiszták, színezettek, ráadásul nagyon „vékonyan" szólnak. A sztereó élmény is csorbát szenved, eléggé szűk a tér. Ráadásul mintha picit az egész hátul szólna, nem kerülnek előtérbe a fontos részletek.

Plantronics .Audio 90

A Plantronics neve nem igazán lehet ismerős egy átlag gamer számára, pedig a cég régóta készít professzionális célokra fejhallgatókat, telefon-kiegészítőket. Ők is - mint minden más élelmes gyártó - próbálják meglovagolni az e-sportok által keltett piacot különböző termékeikkel. Jelen termék épp nem egy gamer célokra készült darab, bár a cég ilyen célból készült füles kísértetiesen hasonlít rá.
A csomagból kibontva a Sennheiser PC-150-höz hasonló puritánság fogad. Itt is egy elég hosszú kábel van, melyen egy hangerő-szabályozó és egy mikrofon ki-bekapcsoló áll a rendelkezésünkre. A mikrofon elhelyezése is a sztenderdet követi: felhajtható, állítható darabról van szó. A fülpárna itt is velúrral van bevonva, ami ugye mindenképp előny a műbőrborításokhoz képest. Mérete is leginkább a PC-150-re hajaz. A rögzítés viszont sajnos nem a legszerencsésebb, a fülest a fejünk tetejéhez szorító szíj nagyon laza, a fejpárnák nyomása nagyon kicsi, ha lehajtottam a fe-

jem, akkor leesett róla. Pl. ha le akartam hajtani a mikrofont, akkor azt két kézzel kellett megtennem, mert különben lehúztam az egész fülest a fejemről.
A hangzás. A kezdeti bosszúságok után nem vártam sok jót tőle, bár szerencséjére legyen mondva, meg tudott lepni.
A mélyek nagyon szépen, tisztán, erőteljesen szóltak. A középtartomány egy picit erőtlen, vékonyka. A magasak itt is nagyobb teret kaptak, bár egy kicsit ezek is vékonyak voltak. A hangkép is összefolyt picit a magasak miatt, volt egy pici folyamatos zizegés a 8-10 kHz-es tartományban. A közepek és a magasak pici gyengesége miatt a sztereó kép is vékonyka, nem elég telt a hangzás. Mindenesetre összességében nem annyira vészes a helyzet, egy 6-7 ezer forintos kommersz „HI-FI" fülest azért simán állva hagy.

Icemat Audio - Black Siberia

Ez a fejhallgató már járt nálunk, igaz akkor csak egy keretes írásra futotta újságunk oldalain, de meg kell mondjam, mély nyomokat hagyott bennem. Azóta megjelent a fekete változata, amely a fehértől csak a színében tér el.
A dobozból kibontva kellemes kép fogadott, a fekete verzió „ütősében" néz ki (számomra, ez ugye erősen szubjektív), mint a fehér.
A fejre felhelyezve nagyon jó komfortérzetet teremt, a fülhöz hozzá sem ér (kivételek a lokátor- és a denevérfülűek), a szorítása sem erős, mégis stabilan marad a helyén. Erre még rájön a pánt önbeállós mivolta, nem kell vele törődni, egyszerűen felrakjuk és az acélhuzalok annyira tágulnak ki, amennyire arra éppen szükség van.
A kábelezés már kényes kérdés. Itt is, mint a Zalmannál, egy külön szálon fut a mikrofon, melyet sajnos nem a kábelre, hanem a ruhára kell csíptetni. A fejhallgató hangszórókábele viszont jó vastag, de eléggé „puha", könnyen hajlik, egyedül az nem tetszett benne, hogy két részre van osztva. A hangerő-szabályozó a különálló kábelrészen helyezkedik el, amelybe belehet csatlakoztatni a füles felőli részt.
A zsinóron még elhelyeztek kis kábeltartó sineket, hogy a mikrofon kábelét bele tudjuk illeszteni, ezzel valamelyest csökken a kábelrengeteg.
Rácuppantva az Audigy 2-re nagyon jó hangzás fogad (a tesztben szereplő fülesekhez viszonyítva). A közepek zseniálisak, meleg erőteljes, vastag hangzás, mintha én ülnék a dob mögött (pedig nem is tudok dobolni...). A magasak is nagyon rendben vannak, nem harsányak, nagyon részletesek. A mélyek nem olyan hangosak, viszont a nyitott felépítésnek hála, a nagyon mély hangokat is hallani. Összességében a hangzás nagyon tiszta, kerek, erőteljes sound, minden hangszer könnyedén elkülöníthető. Játék alatt bebizonyosodik amiről a cikk elején írtam: a középtartomány a legfontosabb, ezzel a fülessel lehet a legjobban elkülöníteni a hangokat, relatíve sok forrásnál is, ráadásul a tisztasága miatt a térérzet is nagyon jön. DoD-ban kb. 1-2 méter pontosságra meg tudtam mondani, honnan származik a hang és azt hiszem ez nemcsak erre a játékra vonatkozik...

Végszó

Mit is mondhatnék. Nem akarok belemenni túl nagy ítélkezésbe, hiszen mint a cikk elején is említettem a teszt szubjektív, a saját véleményem tükrözi. Viszont azt meg kell jegyeznem, hogy a teszt alanyai között elég nagy volt a differencia hangzás terén, ez más számára is nyilvánvaló lenne, ha összehasonlítaná őket. Két termét emelnék ki a mezőnyből, ezek pedig a Sennheiser és az Icemat fülesei.
A Sennheiser egyszerű, letisztult dizájnjával, egyenletes teljesítményével nyúgözött le. Nem ez a legjobb középtartománnyal rendelkező füles, viszont a hangja elég karakteres, tiszta, könnyen érthető.
Az Icemat pedig egy vadállat. Nagyon erőteljes, testes, karakteres hangja van, vele a legjobb a térérzet, és a részletesség, ráadásul a tesztben szereplők közül neki van a legnagyobb hangereje. Kényelem szempontjából is ő legjobb, összteljesítményéből a picit kacifántos kábelezés lóg csak ki.
Remélem, tudtam segíteni az esetleges vásárlásban, ha valaki mostanában szándékszik beújítani egy jó fülesre, ajánlom, látogasson el a Pixel Kft.-hez, ott ki is lehet őket próbálni.

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

A tesztben szereplő termékeket a Pixel Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

UFO: AFTERSHOCK

INFO ALTAR INTERACTIVE | CENEGA PUBLISHING | WWW.UFO-AFTERSHOCK.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT

Két évvel ezelőtt, amikor az Altar Interactive és a kiadóként tevékenykedő Cenega fúziója a boltok polcaira varázsolta az UFO sorozat legifjabb tagját Aftermath címmel, valami olyannal ajándékozta meg a taktikai hadviselés és a fantasztikus műfaj iránt érdeklődő játékosokat, ami csak kevés fejlesztőcsapatnak sikerül. Az UFO: Aftermath ugyanis egyedi hangulata, kiforrottsága és eredetisége alapján egészen a folytatás napjáig őrizte kuriózum „jelzőt" az azonos kategóriát jegyző játékok között. A kiadó az eladási adatok és a rajongói visszajelzések alapján egy percig sem habozott, mikor belefogott a folytatás elkészítésébe.

A széria rajongói (köztük magam is) világszerte epekedve várták a következő állomást, hiszen a korábbiakban elvarratlan történeti szálak szinte ordítottak az újabb kalandokért. Az Altar Interactive ennek tudatában apait-anyait beleadott a folytatásba.

Az emberiség 2004-et ír. Műholdak, távcsövek sokasága pásztázza a végtelen űrt létformák után kutatva, ám rövidesen eljött az a pillanat, amire mindenki várt. Vesztükre. A Föld felett lebegő óriási űrhajó, furcsa anyagot (ún. spórákat) szórt a bolygóra, kevés híján kipusztította a teljes lakosságot (a Világ „Alkonya"), beleértve az állatokat és egyéb élőlényeket is.

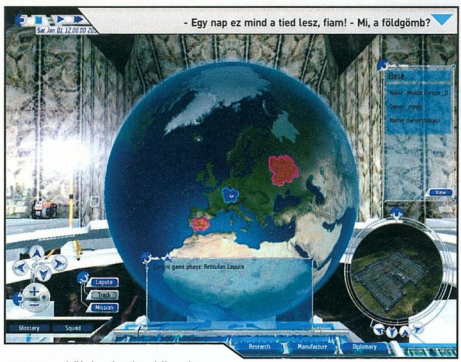
Azon kevesek nagyobb hányada, akik életben maradtak, nem emberek többé: mutáns, korcs és fertőzött egyedek, akik mellett csak töredéknyi embertársnak sikerült megmenekülnie. Azok, akik odalenn életben maradtak, létrehozták a Föld tanácsot azzal a céllal, hogy véget vetnek az idegenek inváziójának, és visszaszerzik az emberiség bölcsőjét. Idő közben sok minden kiderült a több galaxisban is jelen levő Reticulans fajról. Miután az idegenek tudomást szereztek a tanácsról, nyíltan keresték meg őket egy békeindítvánnyal, ami a Földet elborító nyálkás fonadékot, az univerzum hatalmas kísérletét hivatott védeni. A vegetációt fenyegető organizmus, miután bekebelezné a bolygót, organikus és isteni pszichés képességekkel rendelkező szuperszámítógéppé válik. Természetesen ezt a Tanács nem fogadta el, így nyílt háború kezdődött a két faj között. A világűrben keringő, hatalmas kolóniák, az ún. Laputák szintén a Földi tanács irányítása alá tartoznak, azonban a felelőtlen és tehetetlen kormányzás ellen fellázadva, az így kialakult kolóniaháború során a megmaradt túlélők ismételten a Föld felé tartanak. Céljuk, hogy a Földi Államszövetségben résztvevőket egyesítve felvegyék a harcot az idegenek ellen és a fonadékot elpusztítva helyreállítsák a békét, megmentve a bolygót a pusztulástól.

Az UFO: Aftershock itt veszi fel a fonalat, ugyanis a legfőbb feladat az, hogy a játékos csapatával a fenyegetés forrásait felismerve, azonosítva és elpusztítva folyamatosan megtisztítsa az adott terepet.

Ez nem megy egykönnyen, ugyanis a Szövetségben résztvevő országok, azokon belül pedig a tartományok nem hálózzák be a teljes földfelszínt, maradtak még felfedezetlen területek is.

A játék célja, hogy néhány különleges alakulatot vezényelve, veszélyes missziókat hajtsunk végre a földi lokátorokról érkező segélyhívások rendezésére, illetve az idegenek elpusztítására. Ehhez katonák toborzására, felszerelésére és kiképzésére lesz szükség, ami elvégezhető a Laputákon és az őket a Földdel összekötő portálkapuk segítségével a bolygófelszínen is. A felszereléshez és kiképzéshez fejlesztgetni, kísérletezni kell (laboratóriumok, kísérleti telepek építése), amihez a szükséges nyersanyagot az Államszövetség által uralt területekről szerezheted be - a szükséges mennyiség megszerzéséhez viszont igencsak harcolni kell. A stratégiai lépések és a hadviselés központilag is irányítható és menedzselhető, ám real-time és körökre osztott keverékre vált, mikor összetűzésekbe kerülsz az ellennel.

Mély és tartalmas RPG karakterfejlesztésre, csapatmenedzsmentre (karakterenként a kasztból eltérő képességekkel, felszereléssel és technikával) számíts, mialatt egy egész egységet kommandírozol az éles környezetben, idegenekre vadászva. Diplomáciai készséged is



kamatoztathatod majd, mikor az egyes területekért vívott csatába indulsz.

Öt oldal is kevés lenne az UFO: Aftershock részletes bemutatására, így zárszóként csak annyit: maszszív, tartalmas alkotással lesz dolga annak, aki úgy dönt, hogy a multiplayer nélkül érkező kalandokba beveti magát. Egy azonban kiderül a látottak alapján: csalódni biztosan nem fog.

Stinger
stinger@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: AMD/Intel CPU 1 GHz, 256 MB RAM, DX9 3D VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Dicséret az egyjátékos módért, ámde hol a multiplayer ?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | UFO: AFTERMATH - **78%** | JAGGED ALLIANCE - **90%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- + Tartalmas háttértörténet
- + Csapatmenedzsment
- + RPG-elemek
- + Nagy szabadságfok
- − Nincs multiplayer

85%

THE CHRONICLES OF NARNIA:
THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

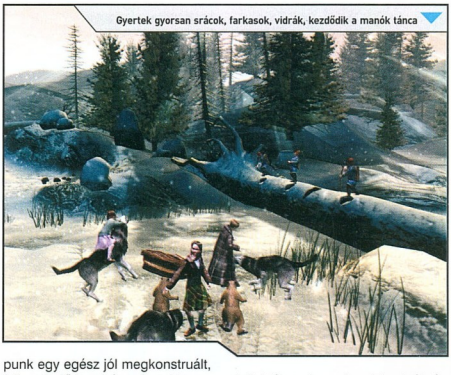
INFO TRAVELLER'S TALES | BUENA VISTA GAMES | BUENAVISTAGAMES.GO.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Minél idősebb az ember, annál inkább megnyílik előtte a világ - tartja a mondás. Ez felettébb igaz a szépirodalmi és fantasy kategória szülte gyöngyszemekre, hiszen ki ne merülne el időről időre az olyan nagy klasszikusokban, mint a Neuromancer vagy éppen J.R.R. Tolkien varázslatos világának otthont adó Gyűrűk Ura meseszép világa. Idővel mindig lesznek felkapott és népszerű mondakörök, melyekből meríthet a szórakoztató ipar: a következő évek egyik meghatározó alapműve minden bizonnyal a C.S Lewis által az '50-es években alkotott klasszikus meseregény, a Narnia krónikái lesz, ugyanis a Disney Company mozivászonra viszi az egész világon hatalmas sikert aratott történetet. A hét kötetet is megélt kiadvány egy jeges és zord álomvilágba kalauzolja az olvasót, amely mintha a Gyűrűk Ura, a Harry Potter és az Alice Csodaországban ötvözéséből kialakult hátteret szolgáltat. A történet négy fiatal testvérről szól, akik varázslat folytán Narnia híres földjére kavarodva belecsöppennek a világért vívott harcba, ami a sötétség erőit vezénylő Fehér boszorkány és Aslan, az oroszlántestű „szent fény" vezetője között dúl. Az Új-Zélandon forgatott film idén karácsonykor debütál a hazai mozikban - pontosan akkor, amikor a Traveller's Tales fejlesztette játékadaptáció is a boltok polcaira kerül.

Volt szerencsém közelebbről is megismerkedni a PC-re és konzolokra érkező produktummal - első benyomásra egy könnyed, lazább szórakozást nyújtó, egész estés mesét láttam legördülni a szemeim előtt. Egy az egyben a film cselekményét veszi alapul, és tulajdonképpen egy fantasy akciójáték, amelyben a négy főhőst - Peter, Susan, Lucy és Edmond - kell irányítani a jeges, zord, ámde mégis csodálatos Narnia földjén. A végső célhoz vezető út szövevényes: az 1950-ben megjelent címadó második kötet fő cselekményszálai megmaradnak, de a készítők további alküldetéseket és új helyszíneket is csempésznek a játékba. Alapjaiban csapatorientált harcokra kell számítani, amit a mágiával bódított környezet ellen kell vívni: vérfarkasok, troll-szerű lények, kentaurok, minotauruszok, küklopszok, gonosz törpök és elfek állnak majd a játékos útjába, akiket különböző furmányos módon kell lekaszabolni.

Mind a négy játszható karakter eltérő erővel és skillekkel rendelkezik majd: Peter, a test-test elleni küzdelemben erős fiatalember igazi harcos alkat, így remekül alkalmazza a különböző kardforgatási és egyéb fegyverek használatát elősegítő mágikus képességeket. Susan a távlövészetben jeleskedik, de bódító varázslatokban is jártas, így nem okoz neki gondot az sem, hogy a csapatra rontó ellenfeleket bűbájvarázslatával elaltassa, hogy aztán Lucy, a legkisebb, neutrális képességeivel felgyógyítsa a sérülést szenvedett tagokat.

A játék - legyen az egy, vagy kétjátékos kooperatív - csapatjáték is, ugyanis olyan speciális támadásokat is alkalmazhatunk majd, amelyekhez esetenként több csapattag is szükséges. Így erősebbek és pusztítóbbak a csapások, ám ha ez sem lenne elég, kamadások fejlesztésébe, használatába is. A Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe szép, tartalmas mese: a helyszínek egy az egyben a filmből



Gyertek gyorsan srácok, farkasok, vidrák, kezdődik a manók tánca

punk egy egész jól megkonstruált, fejleszthető kombórendszert is. A többtagú közös támadások kivitelezéséhez a folyamatosan töltődő Power Metert kell igénybe venni. Az eltérő sebességgel és technikával küzdő karakterek plusz fejleszthető skilleket, képességeket kaptak, így a gyűjtögethető pénzmag ellenében az alapmozgásoktól eltérő támadásokra is megtaníthatóak lesznek. Így némi RPG-t is sikerült a játékmenetbe tuszkolni, persze csak érintőlegesen.

A különböző puzzle és logikai feladványok gyakran nem lineárisak, megoldásukhoz gondolkodtató feladatok megoldása és az egyes karakterek speciális képességei is szükségesek lesznek - olyanokra gondoljatok, hogy „pl. míg egy hatalmas szakadék felett az egyik hőssel hidat varázsolunk, a többit ezen idő alatt libasorban át kell juttatnunk a túlsó partra" és hasonlók.

Az egész játék a film cselekményének felgöngyölítésén alapszik, miközben szépen bevezet a csapatban való gondolkodás és a fantasy játékokra oly' jellemző speciális tárgyak használatába. Az új-zélandi forgatás alkalmával a filmesek tizenkét valódi rénszarvast szállítottak a szigetországba egyik nagyvárosának számító Auckland-be, hogy velük húzassák el a filmben szereplő jéghercegnő hintóját. A minél tökéletesebb megvalósítás érdekében nyolc fehér farkast is letelepítettek a szigeten, ám a munka végeztével csak a szarvasok utaztak vissza Kanadába. A Walt Disney stúdió ugyanis úgy döntött, hogy a nyolc fehér farkast hálája és tisztelete jeléül odaajándékozza a wellingtoni állatkertnek.

Stinger
stinger@pc.games.hu

ÉRDEKESSÉGEK

Az új-zélandi forgatás alkalmával a filmesek tizenkét valódi rénszarvast szállítottak a szigetországba egyik nagyvárosának számító Auckland-be, hogy velük húzassák el a filmben szereplő jéghercegnő hintóját. A minél tökéletesebb megvalósítás érdekében nyolc fehér farkast is letelepítettek a szigeten, ám a munka végeztével csak a szarvasok utaztak vissza Kanadába. A Walt Disney stúdió ugyanis úgy döntött, hogy a nyolc fehér farkast hálája és tisztelete jeléül odaajándékozza a wellingtoni állatkertnek.

MINIMUM CONFIG: AMD/Intel CPU 1.4 GHz, 256 MB RAM, DX9 3D VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kicsiknek nehéz, nagyoknak könnyű - hol az arany középút?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | HARRY POTTER: COS - **80%** LOTR: FOTR - **84%**

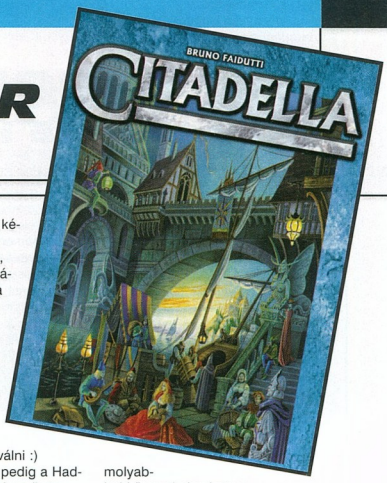
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **12** ÓRA

- **Csodás mesevilág**
- **RPG elemek**
- **Mozifilmhez hű**
- **Rövid, kevés kihívás**
- **Kevés egyedi vonás**

82%

FANTASY ÉPÍTŐIPAR

Citadellaépítés már magyarul is



Ebben a szösszenetben egy olyan játékot szeretnék bemutatni, ami már idegen nyelven is nagyon népszerű volt az igazán fanatikus hazai társasjátékosok körében. A CITADELLA (CITADELS) az a sokszemélyes játék, ami rendszeresen előkerül vonatúton és szűk asztaloknál, ahol nincs hely egy táblát kiteríteni. Ugyanis élvezetes volta mellett helyigénye (doboz nélkül) alig több, mint egy francia kártyapaklié - viszont ahhoz túl jó, hogy ne legyen rajta védőtok, vagy külön szütyő.

A játék célja, hogy saját várost építsünk 8 különböző - lehetőleg minél értékesebb - kerületelemből vagy városrészből úgy, hogy közben akár körről körre más karaktertípus bőrébe bújunk bele. Az építkezés azonban nem megy egyszerűen: csak akkor emelhetünk egyetlen kerületet is, ha választott szerepünk szerint sorra kerülve megfelelő mennyiségű pénzzel és abból megfizethető kerületkártyával rendelkezünk. (Minden kör elején lehetőségünk van választani: vagy új kerületlapot húzunk - melyet később felépíthetünk -, vagy kapunk két aranyat.) A szerepek között azonban sok, a másik tevékenységét akadályozó képességű is található, amivel okosan élve igencsak megnehezíthetjük a legjobban állók dolgát. A karaktertípusok számozottak, és megadott sorrendben követik egymást a játék minden egyes körében.

Mindig a (játékosok száma + 1) szerepből kell kiválasztanunk azt, amit a játék adott szakaszán legjobbnak és a legveszélytelenebbnek tartunk, egy szereplap pedig az első választó életbiztosításaként rejtetten kerül ki a körből. A maradék karakterkártyákat ülésrorrend szerint továbbadjuk, utolsóként pedig egyet rejtve leteszünk.

Az első szerep az Orgyilkosé, amely az általa megnevezett tetszőleges karaktertípust kiiktatja a körből. Durva, ám hatékony megoldás - kár, hogy nehezen megbecsülhető, pontosan melyik szerep melyik játékosnál található…
A másodikként következő Tolvaj békésebben kerget őrületbe: mikor az sorra kerül, elveszi az általa megnevezett másik karakter összes pénzét. Játékosának - hasonlóan az Orgyilkosához -, nincs más dolga, „pusztán" ki kell találnia, ki melyik szerepet választotta.
A hármas számú Mágus lapokkal bűvészkedik: a kezében lévő kártyák helyett újakat húzhat, de akár egy másik játékossal is „kezet" cserélhet. (Persze rendszerint nulla lapot ad sokért…)
A sorban negyedikként cselekvő Király előjoga a következő körben elsőként szerepet választani, továbbá adóztathat is: körében egyszer sárga színű (nemesi) kerületeiért egy aranyat zsebel be. Ezzel hiányzó pénzt teremthet elő, vagy a már kifizetett aranyakat szerezheti vissza. Az ötödikként tevékenykedő Püspök a kék (vallási) városrészeket adóztatja, és az ő kerületei nem rombolhatók. A hatos Kereskedő egy aranyat mindenképp kap, és emellett a zöld (kereskedelmi) kerületek után számíthat bevételre. A hetedikként következő Építész nagyon jó képességű szerep: kap plusz két kerületlapot, és emellett még két városrészt is felhúzhat a körében, ha van rá pénze. (Előnyeiből következően természetszerűleg ő szokott leggyakrabban az első két szerep áldozatává is válni :)
A sor végén pedig a Hadúr áll, aki a piros (katonai) kerületekért szed adót, míg másokéit azok építési költségénél egy arannyal olcsóbban lerombolhatja. Övé az egyik legfontosabb, ám legnépszerűtlenebb szerep, mert nem maga felé hajlik a keze…

A felépítendő kerületek között több egyforma nevű található, amelyekből csak egy lehet a városunkban. A lila szín, amely senkinek nem adóalanya, a speciális építményeket jelzi. Ezek lehetnek lerombolhatatlanok, érhetnek költségüknél többet, vagy éppen több lapot húzhatunk velük. Mindenképpen érdemes felépíteni egyet-kettőt közülük, nagyon hasznos képességeket állíthatunk általuk a terjeszkedés, vagy a pénzszerzés szolgálatába.

A játéknak abban a körben van vége, amikor valaki a nyolcadik kerületét is felépíti. Ezért, valamint az öt különböző színű városrész összegyűjtéséért jár pluszpont. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti felépített kerületei összértékéből, valamint a pluszpontokból. Emiatt nem éri meg teleszórni kis értékű, könnyen felhúzható kerületekkel a városod, mert néhány kormolyabbal könnyel elverhet valaki - kénytelen leszel tehát rendes stratégiát kidolgozni.

Annál érdekesebb, változatosabb lesz az építési verseny, minél többen játsszuk. Vérmérséklettől, stratégiától, és a felhúzott lapoktól is függ a dolgok menete, és a fiatalabb építők (10 éves kortól) is ügyes ellenfelek lehetnek néhány játék után - ráadásul a CITADELLA nem hosszú, így visszavágóra is jut idő. Nagyon jól kell ismerni az ellenfelek játékstílusát, és személyiségét ahhoz, hogy rájöjj, ki melyik szerepet választotta. A játék jellemző egyik mondata: „Ha ő ezt vette ki, én ezt veszem ki, de ha te azt vetted ki, akkor ezt nem szabad… Hiánnye, ez nem lesz olyan egyszerű."

Aki pedig sok-sok játszma után úgy gondolja, hogy az alapjáték már nem tartogat számára igazi kihívásokat, annak sem kell elkedvetlenednie: a CITADELLA jelenlegi kiadásához bónuszként mellékelt plusz szerepeket is. Az alapjáték karaktertípusain túl választhatunk a Boszorkány, Adóbehajtó, Varázsló, Császár, Apát, Alkimista, Navigátor, Diplomata, Művész vagy a Királynő szerepei közül is, mindenféle ügyes trükkel megbolondítva az alapverzióhoz szokott játékostársakat. Nagyon sok lejátszott parti után is azt mondom, jó ez a játék, minden társasszerető embernek ki kell próbálnia!

MUNCHKIN 2.

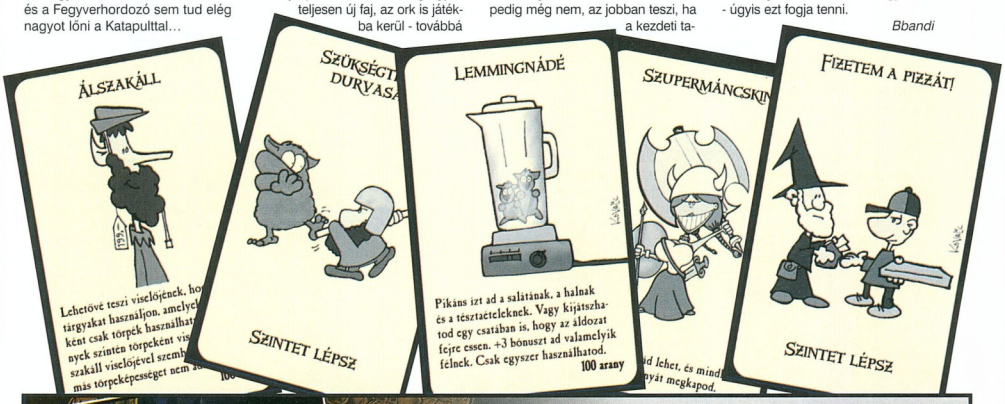
A közelmúltban megjelent a korábban lapjainkon is bemutatott MUNCHKIN kártyajáték kiegészítője. Akiknek bejött a játék hangulata - és ezek bizony sokan vannak, bátran állíthatom -, azoknak íme rendelkezésükre állnak az újabb csemegék: megérkezett Árnyorr, a Hóriás (nagyra nőtt hóember) számos társával egyetemben. Bizony, velük szemben már csak az Ijesztő Műfog, Szt. Hiiiiiijjjje Kalapácsa, vagy éppen a Polipon Kívül Mindent Megölő Kard segíthet… Persze csak akkor, ha nem kapsz egy csinos átkot, vagy például egy turmixot, ami miatt mindenképp elmenekülsz a szörny elől, hiába is győznéd le. Igaz, a Babaolaj segítségével kicsúszhatsz üldözőid mancsai (csápjai, fogai stb.) közül, ha nagyon roszszul áll a szénád, és a Fegyverhordozó sem tud elég nagyot lőni a Katapulttal…

A MUNCHKIN új kiegészítőjében több mint 110 új lap található. Sőt, még egy teljesen új faj, az ork is játékba kerül - továbbá jó pár alacsonyabb szintű szörny is felbukkan, amelyekért nem lehet elég hálás a gyakásban és trezsörvadászatban tisztességtelenül megöszült karakter. Persze megjelentek az összefogásnak alátevő lapok is, mint ahogy még több lehetőség nyílott a szörnyek tápolására. A legjobb talán mégis az, hogy a kiegészítőhöz mellékeltek 4 olyan kártyát, amelyeket szíved szerint töltthetsz ki. Így alkothatsz akár olyan lapot is, amelynek a kijátszásával megnyered a játékot - de csak akkor, ha Kovács Józsikának hívnak :. Aki már beleszerelmesedett a MUNCHKINbe, annak a kiegészítő kötelező darab; aki pedig még nem, az jobban teszi, ha a kezdeti tapogatózást és hezitálást átugorva minél előbb beszerzi ezt a kreativitást és röhögőgörcsöt elősegítő csomagot az alappaklival egyetemben. Mert végül - tétovázás ide vagy oda - ügyis ezt fogja tenni.

Bbandi

GYERE JÁTSZANI!

„Ha kedved van az új játékokkal, és a leglelkesebb versenyzőkkel találkozni, akkor várunk október 1-2 között, az Almási Téri Szabadidőközpontban, ahol a Catan Telepesei Országos Bajnokság döntője, és a Carcassonne Országos Bajnokság egy fordulós, és mindenki számára nyitott versenyén kívül a PC Gamesben bemutatott, és a legújabb kiadású magyar játékokat is kipróbálhatod! Gyakorlásra pedig héttőn és pénteken délután hattól az Erzsébetvárosi Közösségi Házban, a VII. ker. Wesselényi utca 17. 4. emeletén van lehetőséged."



STAR WARS: BATTLEFRONT 2

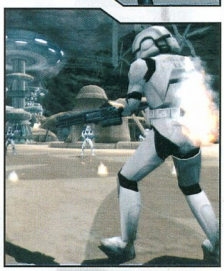
Avagy George Lucas univerzuma ismét tarol

INFO PANDEMIC STUDIOS | LUCAS ARTS | WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONTII/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 15990 FT

Azt hiszem nem is kétséges, hogy a tavalyi Battlefront igencsak szép sikereket ért el eladások terén, pedig nem volt túl szép, sem túl hosszú, ellenben tele volt bugokkal, mégis mindenki megőrült érte - amit egyes-egyedül a hangulatának köszönhetett. Ez ugyanis nagyon megvolt benne - de gondolom, ezt nem kell ecsetelnem a tisztelt játékosoknak. Nemrégiben megérkezett - az Episode III DVD változatával együtt - a Battlefront második része, melynek boncolgatásába azonnal bele is kezdünk!

A játéknak az elődhöz hasonlóan itt is többféleképpen foghatunk neki: először is lenyomhatunk egy gyakorlókiküldetést, ahol a kezelés mibenlétére okítanak minket; mondanom sem kell, hasznos végigcsinálni, még ha már járatosak is vagyunk ebben az univerzumban. Ott van még a Rise of the Republic, mely tulajdonképpen az egyjátékos móka: az 501-es osztag „életét" játszhatjuk végig, mégpedig Anakin irányítása alatt, egészen a „Klónháborúk" idejétől a nagy pálfordulásig. A küldetések szekvenciálisan követik egymást, ám néha lehetőségünk van egy nekünk nem tetszőt átugrani, azonban a pályák többsége persze kötelező- en teljesítendő. A missziók előtt és után hangulatos kis videókban tekinthetjük meg a történet folyását, így egyfajta újabb Star Wars saga első-számú szereplőjévé válunk. A másik egyjátékos mód a Galactic Conquest, mely már szintén az első részből lehet ismerős: a négy frakció közül kell kiválasztani egyet, és ezzel kell meghódítani a galaxist - mindezt egy kis körökre osztott stratégiai szósszal nyakonöntve tehetjük meg. A szabályok nem sokat változtak: ha ellenséges bolygóra lépünk, azonnal kezdetét veszi a harc, ha két hajóflotta találkozik, akkor pedig egy öles űrcsatára van kilátásunk. Sajnos ez a rész egy idő után unalomba fúl a rengeteg felesleges harc miatt, nem kell tehát ettől sokat várni- mintha nem is változott volna semmit az előzőekben látottak óta (kivéve természetesen az űrcsatákat, lásd később). Természetesen van mód az on-line öldöklésre is, ebben egyidejűleg maximum 64 ember vehet részt, ám a pályák nagyságát tekintve a legtöbb nem alkalmas ekkora csaták levezényléséreː legtöbbször még a 30 ember is sok. További negatívum, hogy nagyon kevés pálya van, ahol járműveket találhatunk, pedig az igazi mókát az ezekkel való bohóckodás jelenti - ez tehát egy nagy feketepont. Ám ami kétségtelenül nagyon megdobja ezt a részt, az a már oly sokat emlegetett hangulat: aki csak egy kicsit is rajong a sorozatért, az tudja, hogy milyen hatalmas élmény egy ilyen csata közepén lenni - nem is ecsetelem, mert teljesen felesleges. Lássuk most a főbb változásokat!

Minthogy a játékostársadalom tetemes része igen nagymértékű tapasztalattal rendelkezik az első részt illetően, így bátorkodom ezzel összehasonlítani jelen vizsgálódásunk tárgyát, csak a lényegesebb dolgokra kitérve. Természetesen most is különböző katonai egységeket és járműveket fogunk kontrollálni, annak érdekében, hogy elfoglaljuk az ellenséges pozíciókat, illetőleg megritkítsuk soraikat. Talán a legnagyobb újításként tarthatjuk számon a megújított járműharcot, valamint hogy most már hatalmas űrcsatákban is részt vehetünk, mégpedig számos hajótípussal - SW fanatikusok bizonyára kéjesen visongani fognak ezen harcok során. Az ilyen típusú pályákon csak kétfajta karaktertípusból választhatunk: a pilótát és a gyalogsági katonát. Míg az előző képes repülés közben is javítani a hajó sérüléseit, addig utóbbi a közelharcot tudja eredményesebben kezelni, mégpedig méretes puskájával. És hogy ennek mi értelme egy űrcsatánál? Természetesen az, hogy ha be tudunk dokkolni az ellenséges anyahajókra, akkor ott nem kis pusztítást vihetünk végbe egymagunk: felrobbantha-



tjuk a generátort és vele együtt az egész hajót, elfoglalhatjuk az ottani „respawn" pontokat, így már saját társaink is utánunk tudnak jönni, elcsenhetjük az ellenséges űrhajókat és megannyi vicces dologgal tudunk még borsot törni az ellen orra alá. Veszélyesen jó, ahogyan kireppenünk a hangárból, meglátjuk az ellenséges csillagrombolókat további opponens vadászok kíséretében - és mikor megkapjuk a parancsot, hogy mérjünk rájuk döntő csapást, szinte érezzük, ahogy aláírjuk halálos ítéletünket. Belevágjuk magunkat a sűrűjébe, kerülgetjük a cikázó lézernyalábokat, élesített tűzvezető rendszerrel rontunk rá mindenre, ami piros színben pompázik (ez ellenfél megkülönböztetésére szolgáló szín, ugye), halljuk, amint társaink figyelmeztetnek, hogy a hátunkban van egy ellen, figyeljük a ránk kilőtt rakéták pályáját, hogy a kellő időpontban egy hirtelen irányváltoztatással tudjunk kitérni előle - azt hiszem ez az, amire már olyan rég óta vártunk!

Újdonságszámba megy a Jedi karakterek használata a harcok során. Természetesen erre nem mindig nyílik lehetőség, adott pályákon opcionálisan választható - persze ki ne lenne rájuk kíváncsi, így tehát valószínűsíthetően mindenki élni fog a lehetőséggel. Mint Jedi, hatalmas erő birtokosai leszünk, rendkívül nagy életerővel, így nem lesz könnyű dolga velünk az ellenséges katonáknak. Legtöbbjük képes eldobni kardját, de vannak erővarázslatok is: hatalmasakat ugrálhatunk, kardunkat pörgethetjük, megszabadítva így a fejként funkcionáló testrésztől az alattomos ellenfeleket, hatalmas rohamokat intézhetünk ellenük, áttörve ezzel védővonalaikat, „respawn" pontok védelmét szervezhetjük meg rendkívül hatékonyan, és megannyi kényes szituációt kezelhetünk még. Sajnos van néhány hátránya is ennek a kasztnak, például, hogy csak bizonyos ideig tartózkodhatnak a harcmezőn: ha a bal alsó sarokban levő lézerkard „elfogy", lejárt az idő és távoznia kell az adott személynek - nekünk pedig egy új kasztot választani. A másik hátrány, hogy sajna a valóságban nem akkora móka a Jedizés: mindössze abból áll, hogy nyomulunk előre, rajta fekszünk a támadás gombon, és reménykedünk, hogy nem érkezik ellenünk koncentrált támadás: ekkor ugyanis nagyon gyorsan feldobjuk a talpunkat. Összességében tehát a Jedi kaszt jelenléte üdvös, ám korántsem teljes dolog: egy kicsit jobban rágyúrhattak volna erre. Sebaj, talán a következő részben... Ami az egységeket illeti, természetesen található néhány új harci jármű, de megmaradtak a régiek is - többek között mindenki kedvencei, a lépegetők, vagy éppen a hősiklók a Hoth bolygón. Az egyik küldetésben például egy lépegető tankot kell megvédelmeznünk mindaddig, míg meg nem érkezik a felszabadító hadsereg - ekkor bevághatjuk magunkat a járműbe és ledarálhatjuk a telepített ágyúállásokat - a járművek használata tehát elkerülhetetlen, e nélkül esélyünk sem lenne bizonyos egységek ellen. Új katonák is megjelentek, úgymint például a köztársasági klónparancsnok, aki egy méretes golyószóróval rohangál fel-alá, melyhez végtelen lőszer dukál - igaz, vigyázni kell a cső túlmelegedésére, mert ekkor egy ideig nem tudjuk használni az eszközt. További jó tulajdonsága még, hogy egy bizonyos körzetben erősíti a saját egységek védekezési képességét. Található még bothani kém, aki egy kedves kis lángszóróval rohangál, és mint ilyen, elég vicces tud lenni - természetesen a saját szemszögünkből, nem az ellenféléből. Az előző részből is ismert droidekák és dark trooperek itt is megjelennek, ám a már ismertetett osztályokhoz hasonlóan ezek is csak akkor választhatóak, ha a játékban már felmutattunk valamit, és vitézkedésünkkel begyűjtöttük néhány extra pontot.

A Star Wars: Battlefront 2 vegyes érzelmeket kelt bennem: egyrészről örülök, mert ismét sikerült megkreálniuk azt a miliőt, amelynek láttán az ember elégedetten csettint, ám valahogy mégis zavar az, hogy a lényegi újdonságok többsége eléggé sovány ka. A Jedik szerepeltetése: jó, csak lehetne kicsit változatosabb, az új egységek: jók, csak lehetne belőlük több, a Galactic Conquest: jó, csak nem kellene ennyire monotonnak lennie. Az irányítás sem nyerte el túlságosan a tetszésemet, egyszerűen itt is ordít, hogy ezt a játékot eredetileg konzolra készítették, majd onnan két mozdulattal átportolták - ami valljuk be, nem túl kellemes húzás ránk nézve. Szerencsére a grafikát azért megturbózták, az elvárásoknak megfelelően gyúrták, ami meglepő módon csak egészen kellemes gépigényt jelent. A zenékről ismételten csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, azt hiszem, ez az egyetlen pont a Star Wars játékok történelmében, ahol még soha nem volt probléma; a hangok nem különben remekül szólnak, ami az alaphangulatot annyira megdobja, hogy már csak ezért is érdemes megnézni az anyagot. Aki játszott az előző résszel, annak azt hiszem, nem lesz meglepetés ez a játék: pontosan az elvárt dolgokat hozta, és egy fikarcnyival sem többet. Becsületes iparosmunkának lehet nevezni, amivel jó pár órát el lehet szórakozni - méghozzá nagyon jól -, ám semmi több. Az a sanda gyanúm, hogy a készítők nem is akartak többet, megelégszenek ennyivel, hiszen egy SW franchise-t eladni nem túl nehéz dolog. Persze ezzel nem leszólni akarom az anyagot, az azonban mégsem járja, hogy némi újdonság belepakolásával és egy kis grafikai csiszolással el akarják adni ugyanazt a játékot, mint egy évvel ezelőtt. Ott van például az a tény, hogy rengeteg pálya lehet ismerős már: Hoth, Endor, Mos Eisley - melyek helyett lehetett volna újakat is kreálni. Na jó, nem akarok én negatívkodni, azonban ezeket fontosnak tartottam leírni, szóval azok ruházzanak be az anyagra, akik nem várnak túl sok újdonságot - máskülönben kicsit csalódottak lehetnek.

Emberek, gyorsan jöjjenek, a csillagrombolónk varrás mentén reped...

Remélem hozott szalonnát, és hagymát mindenki, kapom is elő a nyársakat

Callisto
callisto@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: Pentium III 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb videokártya, DirectX 9.0c, 4 Mb HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért ilyen kevés az újítás az előző részhez képest?

DVD: Demó, Video, Patch, Patch, Kepmuvek, Trailer

LAN/INTERNET | STAR WARS: BATTLEFRONT - 84% | UT 2004 - 90%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 12 ÓRA

- Szuper grafika
- Star Wars hangulat
- Rövid töltési idő
- Remek multiplayer
- Kevés újítás

86%

Mint az már közismert:
level@pc.games.hu
vagy méginkább
level@gamemaster.hu

Írjatok!

Hello mindenkinek! Őszintén szólva úgy gondoltam, hogy az új dizájn majd levelek százait fogja kiprovokálni belőletek, de nem így történt. Attól tartok a többség egész oldalas hirdetésnek nézte. Azért volt aki nem tétlenkedett és írt, még olyan régimódi is akadt aki puszta kézzel körmölt, majd mindjárt megpróbáljuk kisilabizálni micsodát.

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Az alant található levél jött az offline postán a minap. Először azt hittem, hogy valamilyen arab országból jött, mert a betűk olyan arabosan folytak össze a borítékon. Nézzétek meg a kézírást, szerintem csoda, hogy kihozták. Mindenesetre a sors akaratának nem lehet ellenszegülni, megpróbálok megbírkozni az irománnyal. Lehet, hogy nem is nekem jött, mert a megszólításban valami Zelem szerepel. Szerintem később sem derül ki sok minden, a „Hogy ityeg a figyeg?" kezdés még tiszta. Később szóba kerül az új dizájn és említést nyernek az állatvédők is, hogy milyen összefüggésben, sajnos számomra nem derül ki. Szóval a külalak hagy maga után kívánnivalót, ezért játszásiból visszaírtam a levélírónak, hogy küldje meg a levelet olvasható formátumban is. Ezek után a levél tök érthetővé vált. Megosztom veletek, legyünk együtt okosok:

„Hogy ityeg a fityeg? Érdekes lett az új levelezési rovatod kinézete. Mi inspirált arra, hogy megváltoztasd a régi kinézetét? Most vettem észre, hogy szegény lepkét meg felszögezted a rovatod szélére. Nem félsz, hogy állatvédők meglincselnek talán e miatt? következő számban mit tűzöl a szélére? Kíváncsi leszek. Üdv: Nágel bátyó"

Utólagos engedelmeddel megváltoztattam az idézőjeles rész tartalmát mert nem szeretném kivívni annak az 1 milliárd olvasónak az ellenszenvét akikről itt írsz. Egyébként ezúton biztatom kínai olvasóinkat, ragadjanak ecsetet és fessenek nekem szép leveleket, amiket bár elolvasni nem tudok majd mégiscsak jól fognak itt mutatni. Igyekezni fogok rajzosan - képesen válaszolni nekik. Az említett elméletről szívesebben megtudnék többet, az említett névre majd rákeresek a neten. Én magam is szeretek elméleteket gyártani, de hát az egóm az ilyen eltévelyedést nem enged meg (lásd eminens, géniusz ...). Viszont ha van köztetek amatőr filozófus, nagyon szívesen olvasom véleményét a világról.

Kedves Nágel bá! Ezer köszönet, hogy feloldottad a rejtjelezést. Az inspirált, hogy nem bírtam már elviselni a kiszámíthatóságot. Egymást követő levelek és válaszok. Többre vágytam, össze akartam kicsit kavarni a dolgokat, hogy legalább egy kicsit hasonlítson a dolog, mondjuk, az asztalomhoz, szobámhoz, satöbbi. Az állatvédők nem tiltakoztak mindeddig, no persze még nem is látták a csini bundagyűjteményemet. Azért remélem senki nem fogja magát az újsághoz bilincselni vélemény nyilvánítási szándékkal! Nos, ennyit mára, remélem idén még találkozunk (sosem tudom kiszámolni mikor jelenik meg a következő szám) (Most sem - Bear), szerintem sok mesélnivalóm lesz akkor, legyen titok, hogy micsoda (Na jó elárulom, Sir Thelen is már gőzerővel készül a GAME MASTER debütálására, találkozhattok vele is februárban - Bear). Üdv: Sir Thelen

Üdvözlet Csodált Mesterem!
Egy vallomással tartozom Neked, csak a levelezési rovat miatt veszem az újságot, a többi nem is érdekel, meg ugyebár a levelezési rovat minőségét úgysem tudná felülmúlni egyetlen egy cikk sem. Tudom, hogy bizonytalan vagy képességeidben, de jobb ha tudod, hogy kínában kb. 1 milliárd ember példaképe vagy, amikor megjelenik az újság, rohannak a „virágok, kis cicák, szeretet", hogy a lefordított verziót olvashassák. Kínában gyakorlatilag ez az egyetlen külföldről érkező dolog amit nem tiltottak be, szóval légy büszke. Szóval munkáddal kapcsolatban idézve egy fantasztikus géniusz művéből: „Erre csak az EMINENS, GÉNIUSZ, KIVÁLTSÁGOS képességű emberek képesek! /Bartos Csaba elmélete/"
Üdv, K.

Kedves K! Izgalommal olvasom leveledet. Én eddig nem is tudtam, hogy a kínaiak enynyien vannak és mindannyian dacolva a politikai erőkkel, kitartanak mellettünk. Viszont sajnos ezzel kiderült Bearról egy - két turpisság: nem csak tornacipőért jár a kínai diszkontokba *(Lebuktam - Bear)*. Egészen közeli kapcsolatot ápol a puskapor és a Nagy Fal feltalálóival és minden hónapban milliárdokat kasszíroz távol keleti barátainktól amiről azután persze hallgat. Persze némi iróniát vélek felfedezni a szavaidban, ami azt illeti meg vagyok róla győződve, hogy talán még a tartalomjegyzéket is elolvasod!

Teljes játék / Ttrial verzió
Aero Style / Alien Onslaught / Bananaz / Bomber Dash / Cave Chaos 3 / Essence Child / Gaea Fallen / Ghost V2 / GhostBusters 3D Back In action / I Spy / I Spy 2 / Legend Cave / Limit Rush / Metropole Action X / Monsters and Mayhem / Navy Mission / Omega Man / PokeBall GO! / Win Color Ball / X Creature

Demo
Harry Potter & GoF / Hello Kitty & RR / Obscura / Paperball / The Suffering TTB / The Three Musk. / X-Men Legends II / Minions of Mirth / Scrathes / New Star Soccer / NFS: Most Wanted / Ski Racing / Toca race Driver 3 / Diplomacy / Don't Get Angry 2 / Earth 2160 / Marine Park Tyc. / PSI: Syberian Conflict / Weird Worlds / Zoo Tycoon 2 ES

Shareware
Adventuria / Arcadrome / ArkLight / Bombardix / Bugix Adventures on the Flying Islands / Championship Chess Pro / Cosmo Bots / Crazy Stuff / Jeez! / Last Galaxy Hero / Manna Munchers / Mars Taxi Inc / Reactors / Silly Balls / Wonderland / Zzed

Magyarítás
Age of Wonders Shadow Magic / Vampires: Bloodlines / Call of Duty 2 Multi / Day of Defeat / Duke Nukem / GTA: SA 1.03 / Martin Mystere / Neverwinter Nights / Pro Evo Soccer 4 / Quake 4 / Voyage

MOD
GTA: SA Tournament / HL2 - Punpkin Night / Source - Heat of Battle / Q4 - Parallax Mapping / Q4 - SDK 1.0 / Q4 - Q4X / SWAT4 - Mission Maker / WoW - Ometh mod / Unofficial Far Cry Custom Map Pack 3

Patch
Area 51 Euro patch 1.1 / Codename Panzers Phase Two 1.06 / Down of War 1.41 / Earth 2160 update 13-137 / Empire Earth 1.20 / Fahrenheit patch 1.1 / Fear update 1.02 / NHL 06 patch-eu / Quake 4 1.04 / Stronghold 2 3.1 update / Warcraft 3 ROC 1.19a-1.19b patch

Játszd újra
10 Finger BreakOut / Berzerker / Blondie / Castle Adventure / Cypherians Systems / Daves Day Out / Electrobat / Gauntlet / Gridrunner / Hurrican / Mad Mix Game / Monadius / Nomitest / Nottetris / Ouroboros / Pengo / Ricardos Deathchase / Roland in Time / Stix / Take Two / Typing Invaders

Extra
Dungeon Siege 2 kit / Euler 3D / Google Earth / The Gimp / The Movies editor / ZombieVille / KÉPMUTATÓ / KÉPERNYŐVÉDŐK / HÁTTEREK / Akkor és most / Fun videók

Video
Battlefield2: Special Forces / Call of Juarez / City of Villians / Condemned / Godfather / GUN / GUN (heroes) / Halflife 2: Lostcoast Hitman Blood Money / King Kong / Prince of Persia TT / Prince of Persia TT trailer / Shadowgrounds / Sonic 15 Ann. / Star Wars BF2 multi / Timeshift / Age of Conan / SW Galaxis: Trials of Obivan / WoW: Burning Crusade / Pacman World Rally / TestDrive Unlimited (X360) / Toca Race Driver3 / Age of Empire 3 / Battle for ME 2: water techdemo / Dreamlords 2 / Hard Truck Apocalypse / SW Empire at War / The Movies / Strangerhood (Fura-falva) harmadik epizód

Így készült
50Cent videó / Dark_Messiah interjú

Utility
AVS Video Converter / Bannershop GIF Animator / Cell Phone Manager / DVD-Cloner / DvdReMake Pro / Flash Decompiler / Focus MP3 Recorder Pro / HDDlife / Macro ToolsWorks / McFunSoft Audio Editor / Nico's Commander / Photo Lab / SketchUp /TurboDemo

Trainer
Age of Empires III / Black and White 2 / Call of Duty 2 / Caterpillar Construction Tycoon / Chicken Little / Evil Dead Regeneration / Fear / GT Legends / Gun / Land of the DeadRoad to Fiddlers / Legion Arena / Mall Tycoon 3 / Quake IV / Serious Sam 2 / Shadowgrounds / Starship Troopers / Star Wars Battlefront 2 / The Movies / Vietcong 2 / World War Zero

Savegame
Big Mutha Truckers 2 / Civilization 4 / Matrix Path of Neo / Star Wars Battlefront 2

DRIVER
nVIDIA ForceWare Win 2000/XP (32-bit) v81.94 (magyar) / nVIDIA ForceWare Win XP 64 (64-bit) v81.94 (magyar) / ATI Catalyst Drivers Win 2000/XP v5.11 / ATI Catalyst Drivers Win XP 64 (64-bit) v5.11

Akkor és most
Prey

Mozi előzetesek
Jarhead / Just Like Heaven / Over the Hedge

Fun Videók
Star Wars Lego: Revenge of the Bricks / Bar keeper / Betrunkener Kumpel / Das Buero / Gears of war / Oasis / Prince of Persia / Fussgaengerueberweg / Kellner / Museum / Pingpong / Scheibenwischer / Schwarzfahren / Waechter der nacht

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

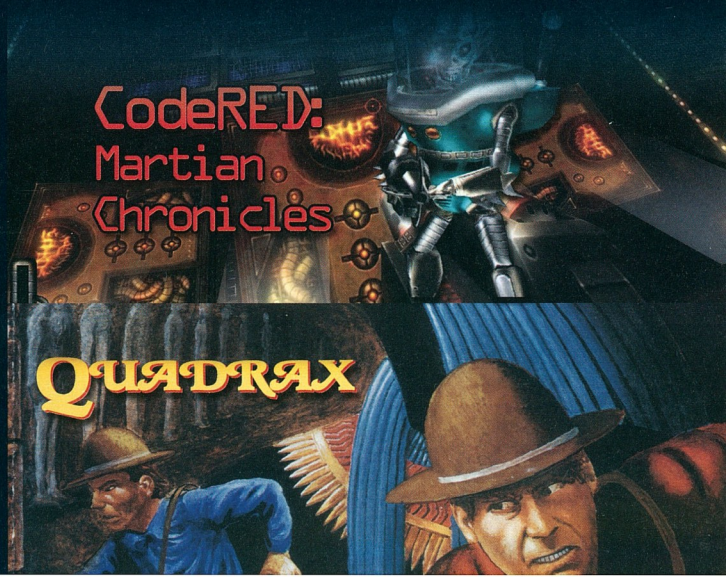
PC.GAMES DVD 2005/8

PC.GAMES DVD 2005/8

TELJES JÁTÉK:
CODERED: MARTIAN CHRONICLES + QUADRAX

EXKLUZÍV

FERGETEGES ANIM - STAR WARS: REVENGE OF THE BRICK
HALF LIFE 2 - HALLOWEEN PUMPKIN NIGHT MOD
SIMS 2 SZAPPANOPERA - ITT A HARMADIK RÉSZ
DEMÓDÖMPING - TÖBB, MINT 4 GIGA DEMO, A LEGJOBBAN A DVD-N



HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Tomb Raider II

Sziasztok!
Az lenne a gondom, hogy a Tomb Raider II-ben elakadtam a „40 Fathoms" című pályán. Ott vagyok a tenger legmélyén, és valami kis tengeralattjáró süllyed ott éppen el. Próbáltam belemászni, meg mást is csinálni vele. Aztán egy idő után jönnek cápák is, meg a levegőm is elfogy. Egyszerűen nincs ötletem mit csináljak. Szóval hogyan kell tovább jutni?

előre is kösz,
Petza

Hello Petza,
Írásod kellemes emlékeket idéz emlékezetembe, én is nagy élvezettel nyomtam a játékot annak idején és egy-egy nehezebb résznél bizony hullottak a hajszálak rendesen. A hely, ahol most elakadtál nem nehéz, és te is jó helyen keresgéltél! Tehát, kezdésnél fordulj meg, amíg nem látod a hajót és közelítsd meg alulról, majd üssz felfele a horgonynál, ekkor a hajó belsejébe jutsz, és már mehetsz is tovább. A cápákkal ne törődj - lesz még velük elég bajod!

Callisto

Videó lejátszás

Tisztelt PC.GAMES!
Az Önök által kiadott DVD lemezeken rendszeresen előfordulnak .wmv kiterjesztésű fájlok. Sajnos ezeket az általam használt lejátszók (még a Windows MP 10 sem), illetve kodekek sem tudják kezelni. Milyen kodeket és/vagy lejátszót javasolnak?

Kapás Róbert

Hello Robi,
A *http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/format/codecdownload.aspx* linkről letölthetsz egy pakkot, ezt feltelepítve már vinni fogja a videókat a Media Player. Ám ajánlok egy alternatívát, ami egy kicsit szösziölösebb, ám szerintem megéri. Tehát, a *http://www.mplayerhq.hu/MPlayer/releases/win32-beta/MPlayer-mingw32-1.0pre7.zip* linkről letöltheted az Mplayer nevű lejátszót, ami egy Linuxról portolt program. Nem kell megijedni, nem nehéz kezelni. Az exe filet másold az asztalodra, és ha bármilyen videót le akarsz játszani, egyszerűen csak fogd meg és húzd rá az Mplayer ikonjára. És, hogy miért jó ez? Ugyanis ehhez a lejátszóhoz soha nem kell codeceket vadásznod, a létező videók 95%-át alapból lejátssza, és jóval kevesebb a rendszerigénye is. Sok szerencsét hozzá:

Callisto

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/07

KÉPKITALÁLÓ:
Simon Szilárd, Budapest
Bémer Miklós, Maglód

DESIGNCENTER:
Haizer Tamás, Szécsény
Tóth György, Győrszentiván
Simó Szabolcs, Budapest
Jakucska István, Nyíregyháza
Simon szilárd, Budapest

BLITZKRIEG 2:
Párdi Mihály, Kunhegyes
Szuhányi Krisztián, Mende
Tóth Péter, Keszthely

FAHRENHEIT:
Tóth Gergely, Karancsalja
Kozéki Krisztián, Gyöngyös
Kulcsár Magdolna, Budapest

DUNGEON SIEGE 2:
Berkesi Istvánné, Budapest
Keresztes Sándor, Pécs

HEORES OF THE PACIFIC:
Tőzsér Dávid, Hajdúszoboszló
Nagy Gáborné, Kiskunmajsa

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

Tuning-, és vásárlási tanácsok

Hello!
Először túlesnék a formaságokon, én is gratulálok a lapotokhoz!
Mai játékokat (F.E.A.R. B&W 2 Q4 ...) jó minőségben szeretném játszani!
Jelenlegi konfigom:
Soltek K890 939 Pro Alaplap
Amd 3000+ Venice Proci
X700 Pro 128MB PCI-E VGA
2x512 DDR400 Mem
200Gb SATA Maxtor Vinyó.
A véleményetek érdekelne milyen irányban lehetne fejleszteni vagy tunningolni?
Persze nem 70000 ft-os videókártyára meg procira gondolok, hanem valami szolidabbra ami ár-érték arányban fölveszi a versenyt.
A tuning tanácsaitok is nagyon érdekelnének! És persze a véleményetek a jelenlegi konfigomról.

Előre is köszönök mindent
Kindla József

Szia,
A processzorod sebessége megfelelő a mai játékokhoz, s rendelkezel elég memóriával is, így az egyetlen szűk keresztmetszet a grafikus kártya. A Quake 4, de leginkább a F.E.A.R. igényli a 256MB-os videóvezérlő jelenlétét, így javaslom hogy ruházz be egy ilyenbe. Nagyon jó vétel pl. egy 256MB-os, 256bites Radeon X800, melyet kis szerencsével 45 ezer forint környékén már meg tudsz vásárolni, illetve szintén alternatíva lehet az általunk most tesztelt 256MB-os Geforce 6600GT is.

Az alaplapod és a processzorod elméletileg alkalmas a tuningra, így megfelelő hűtéssel próbálkozhatsz a bios-ban emelni az FSB órajelét, de csak ésszel.

Üdvözlettel,
InGen

Vincseszter mizéria

Sziasztok!
Segítségeteket kérném egy problémával kapcsolatban.
A probléma a következő: A gép indításnál egy kékhátterű programot futtat. Tisztára olyan, mint a Scandisc. Csak itt azt írja ki, hogy ez egy „konzisztáció-t ellenőrző" program. Az utóbbi időkben mindig így indul a gép. A töredezettség mentesítőt ezóta nem tudtam elindítani. Azt írja hogy futtassam a „chkdsk /f"-t. Mit csináljak, hogy ne így induljon?
Mi idézhette elő? Kérlek segítsetek, ha tudtok!

Válaszotokat várja:

Szabó Balázs

Szia
A hibajelenséget valószínűleg az okozza, hogy a géped lekapcsolásakor egy program nem záródik be tökéletesen, és még ír a merevlemezedre, mikor a Windows átveszi tőle a vezérlést, és lekapcsolja a rendszert.
Az induláskor lefutó lemezellenőrzést kikapcsolhatod, de ezt nem javaslom, mert előbb utóbb összeomlik az egész rendszered, és tele lesz a vinyód hibás adatokkal teleírt szektorokkal, és összeomolhat a FAT táblád is. Próbáld megkeresni, melyik program akad be lekapcsoláskor. Erre a legjobb módszer, ha az msconfig programot elindítva, egyenként kiveszed a pipát az automatikusan induló programok nevei elől és minden egyes módosítás után, újraindítod a géped. Ha ez nem vezet eredményre, akkor jobb, ha lemented az adataidat, és beszerzel egy új vinyót, mert akkor valószínű az kezdi a végét járni.
A scandisk lefutását egyébként valamelyik Tweak programmal kapcsolhatod ki legegyszerűbben. Én erre az X-Setup nevű progit javaslom, amit a *http://www.x-setup.net/downloads* oldalról tudsz letölteni.

Clemi

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	213	Söldner TT	P	300 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	072	Oni	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft	300	FlatOut GU	P,2,X	400 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	163	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P,2,X	600 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	315	Freedom F. Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	296	Star Wars: KOTOR II	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
006	America	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	302	Star Wars: Republic Commando	P,X	800 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	183	Partners	P	600 Ft	316	Still Life	P,X	800 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	321	Street Racing Syndicate TT	P,2,X	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	102	Stupid Invadres	P	300 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	306	Playboy: The Mansion TT	P,2,X	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	294	GTR GU	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P,2,G	300 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	303	The Bard's Tale	P,2,X	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	196	H. Potter and the P. of Azkaban	P	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	322	The Bard's Tale TT	P,2,X	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	216	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2,X,G	600 Ft	286	The C. of Riddick: E. f. B. Bay	P,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	317	Project: Snowblind	P,2,X	600 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	306	The Punisher TT	P,2,X	300 Ft
306	Brothers in Arms: R. to Hill 30	P,2,X	600 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	295	The Settlers: H. of Kings	P	800 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	172	James Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	316	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
246	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P,2,X	400 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P,2,X	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	314	T. Clancy's Splinter Cell: C. T.	P,2,X,G	800 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	323	Scrapland TT	P,X	300 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	157	Secret W. Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P,2,X	300 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	318	UEFA C. L. 2004-2005 GU	P,2,X,G	600 Ft
305	Constantine GU	P,2,X	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
026	Cossacks II: Napoleonic W. GU	P	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P,2,X	600 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	291	Vampire: The M. Bloodlines	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	259	Medal of Honor: Pacific A.	P	600 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	178	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	236	Warhammer 40.000: D. of W GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	238	Silent Hill 4	P,2,X	600 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	172	SIMS bibia	P	800 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P,2,X	300 Ft
224	Driv3r	P,2,X	600 Ft	258	NFS: Underground 2	P	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft				

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

333	Close Combat: First to Fight TT	P,X	300 Ft	329	Dungeon Lords (1.rész)	P	800 Ft	339	Klonoa 2: Dream Champ T TT	P	300 Ft	326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
327	Cold Fear	P,2,X	600 Ft	324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft	332	Necromania: Trap of D. TT	P	300 Ft	330	Stronghold 2	P	600 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft	331	Imperial Glory GU	P	600 Ft	328	Pariah	P,2,X	800 Ft	336	Worms 4: Mayhem GU	P,2,X	400 Ft
334	Doom 3 GU	P,X	600 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

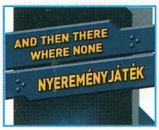
A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES, 1325 Budapest, Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen érhető el.

JÁTÉKSZELVÉNYEK



INFO MEGJELENÉS: 2006. FEBRUÁR 22.

GAME MASTER ELŐZETES

Bemutatók

Szokás szerint jó néhány várva-várt játék megjelenése átcsúszott jövő év tavaszára, köztük olyan ínyencségeket találunk, mint a Ghost Recon sorozat alapos ráncfelvarráson átesett, next-gen köntösbe bújtatott harmadik része, az Advanced Warfighter, vagy a kultikus magasságokba emelkedett Elder Scroll's sorozat legújabb epizódja, amely az Oblivion alcímet kapta a keresztségben. A megjelenés előtt még egyszer alaposan átnézzük, hogy mire is számíthatunk a játékokkal kapcsolatban, hiszen mindkettő fontos mérföldkő lesz saját kategóriájában, köszönhetően annak, hogy Xbox360-on, azaz a következő generációs konzolok első képviselőjén is megjelennek. Alaposan szemügyre vesszük még a jelen pillanatban meglehetősen mély gödörben pihengető Commandos sorozat következő részét, és a roppant sikeres Flatout folytatását is.

Tesztek / Leírások

Rég nem látott játékstílus látogat el hozzánk január végén, a szinte lehetetlenül nehéz feladatot, azaz a téli olimpia játékba - és egyben élvezhető, látványos formába - öntését a 2K Sports, a Take Two kiadó játékokra specializálódott divíziója vállalta magára. A kiadó óriás egyre erősebben nyomul a sportjátékok piacán, így ez a lépés nem ért teljesen váratlanul minket. A Torino 2006: XX Olympic Games minden, az olimpián szereplő téli sport kipróbálására lehetőséget nyújt majd, és ha sikerül eltalálni a grafika és a játszhatóság kellemes egyensúlyát, akkor bizony hiánypótló alkotást köszönhetünk személyében. A Stainless Steel Studios-t mindig a kedvenceink között tartottuk számon, ezért váratlanul ért minket a hír, hogy az utolsó játékuk befejezése után becsukják a kaput, és hagyják szétszéledni azt a rengeteg tehetséget, akiknek számtalan jobbnál-jobb stratégiai játékot köszönhettünk. A már említett utolsó játék, a Rise & Fall: Civilization at War mindenképpen bekerül a válogatásunkba.

Végigjátszások / Guide-ok

Az utolsó néhány számunk mindegyikében találkozhattatok legalább egy, de általában több GTA klónnal is, ez a sorozat folytatódik a jövőben is. A 25 to Life némileg eltér a szokásos formulától, a játékot elindítva beállhatunk a jó, és a rossz oldalra egyaránt, lehetünk üldözők vagy üldözöttek, ugyanis karrierünket megkezdhetjük utcai gengszterként, de utcai járőrként is. Nem maradhat ki a válogatásunkból a viharos időket megélt Gauntlet: Seven Sorrows sem, egyrészt, mert a játék tényleg ütős - akció, RPG, stratégia - egyvelegnek igérkezik, másrészt mert a fejlesztésében egy darabig részt vett a nagy John Romero is. A programban, amellett, hogy fontos taktikai lépéseket kell kiagyalnunk, részt vehetünk a hatalmas ütközetekben is, ahol kardunkkal kell rendet tennünk a ránk törő ellen között.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (színán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

GAME MASTER

MEGJELENIK:
2006. FEBRUÁR 22.

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360

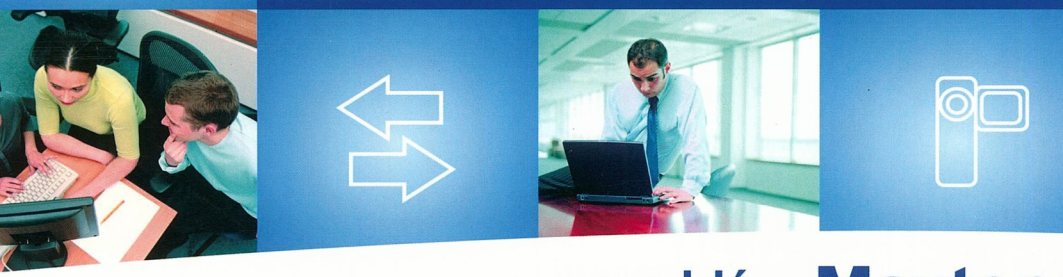
automex www.automex.hu

ACTIVISION

Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. This product contains software code from Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way Its Meant to be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

Legyen szó bármilyen adattárolásról...



... a megoldás: Maxtor

CO-RUN COMPUTER

CO-RUN Export-Import Kft.
Budapest 1139 Üteg utca 6.
Tel.: (+36-1) 412-23-85
Fax: (+36-1) 412-23-80
corun@corun.hu
www.corun.hu

Maxtor IDE meghajtók

Maxtor OneTouch II

Maxtor
Shared Storage Drive

Maxtor®
www.maxtor.com

Maxtor adattárolási megoldások. Teljes egészében az Ön igényeihez igazítva.